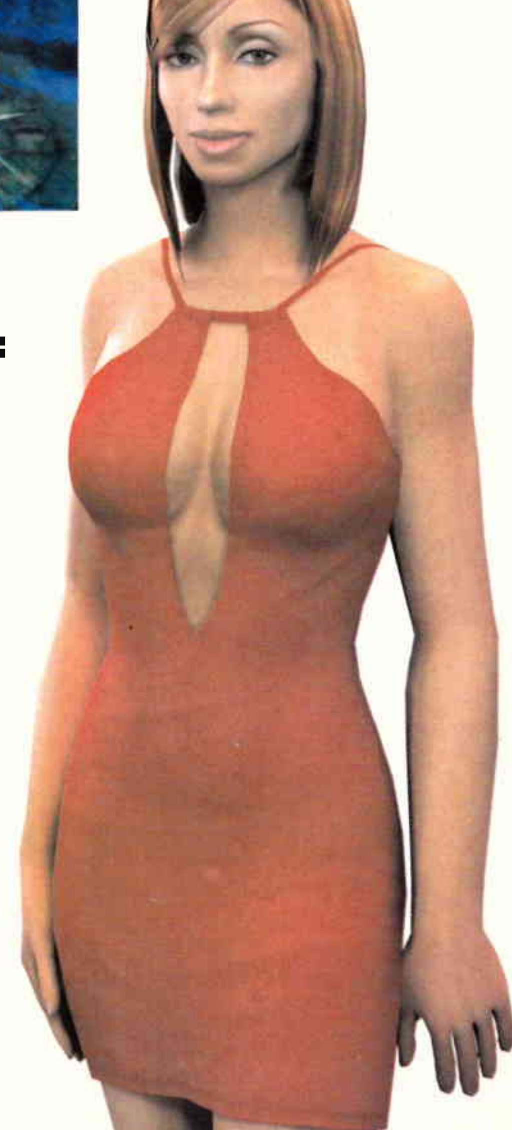


E3 2004: LAS NOTICIAS MÁS IMPORTANTES
CLUB NINTENDO
de Nintendo
NUEVO NINTENDO DS ¡CONÓCELO!
Este mes:
Killer 7 GCN
Resident Evil 4 GCN
The Legend of Zelda Four Swords Adventures GCN
Acción en TIEMPO REAL
Tales of Symphonia
Tips 007
NINTENDO POWER
CLASSIC NES SERIES
POKÉMON COLOSSEUM
0 37634 13138 1 06
Año 13 No 6


CLUB NINTENDO
Wario ware, inc.
MEGA PARTY GAME$!
© 2003, 2004 Nintendo

SUMARIO





EDITORIAL

Los videojuegos ya dejaron de ser un *hobby* y se han convertido en un estilo de vida, en el que muchos jugadores disfrutamos de las historias más sorprendentes, como ocurre en el cine, pero a diferencia de éste, los videojuegos son totalmente interactivos y, lo mejor de todo, es que los puedes jugar en la comodidad de tu casa o en cualquier lugar si prefieres el Game Boy Advance.

Un nuevo foro de expresión

Sin duda, el Latingamer se perfila como un nuevo espacio para los videojugadores, y así lo comprobamos en su más reciente edición. Durante este evento, jugadores de todas las edades compitieron como verdaderos campeones para llevarse el primer lugar de los torneos. Nosotros estuvimos ahí y mostramos el juego que ocupa nuestra portada de junio: Tales of Symphonia. Sí, ¡una primicia de Club Nintendo! ¿Fuiste uno de los afortunados en probarlo?, pues ve juntando tus domingos porque este gran RPG saldrá a finales del próximo mes.

Mitos y verdades

¿Qué opinas? Según los detractores de los videojuegos, éstos son "malignos", fomentan la violencia -aunque en los noticieros se ven cosas peores- y, en cualquier momento, pueden provocar epilepsia. Para debatir en torno a este tema, acudimos a una interesante entrevista, así que si quieres enterarte de los detalles, checa la sección CN Extra.

Además, te presentamos tips para convertirte en un agente secreto en James Bond 007: Everything or Nothing, los consejos para dominar el sistema de cartas en Phantasy Star Online Episode III y diversas noticias y reportajes que calmarán tu ansiedad por los detalles del E3 2004.



Año XIII No. 6 Junio 2004

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Rafael García "Enrak"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Ma. Eugenia Martínez

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTORA EJECUTIVA
Ana María Echevarría

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTORA DE MARKETING
Lorena Díaz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2004. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102,-de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Suscripciones: Tel: (571) 349-2211 ext. 150 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 541-5690; suscripcionescol@editorial.televisa.com.mx. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454.o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. República del Salvador 890 y Suecia, oficina 801, edificio Delta, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-246-5011 y (593) 2-246-5021. o VENEZUELA: Publicada por Editorial Televisa International, S.A. Oficina de Ventas: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70



¿Quién eres?
Nintendo
GAME BOY ADVANCE SP



TUS PREGUNTAS A: MARIO

¿Qué tal, amigos? Ya estoy de regreso para resolverles sus dudas, ¿o debería decir Pokedudas? Cada vez son más las preguntas sobre los pequeños monstruos que me llegan a esta sección, pero canalizaré algunas al centro de entrenamiento para darles respuestas más completas. Antes de continuar, debo hacer unos trámites para que dejen pasar a Yoshi en la frontera (creen que es mi mascota y no lo dejan pasar), y así podamos traerles noticias recientes del magno evento Electronic Entertainment Expo de este año.

Mario

Nuevos juegos de Square-Enix

¡Hola, Mario! Te escribo para preguntarte si Square-Enix tiene planeado crear nuevos títulos de sus mejores sagas para el Nintendo GameCube, como **Dragon Warrior**, alguna secuela de **Chrono Trigger** o **Secret of Mana**, o quizá una nueva versión del famoso **Final Fantasy**.

Armando Burboa Castillo
Hermosillo, Sonora

Hemos conversado con gente de Square-Enix y, por el momento, no hay planes de nuevos juegos de RPG para el Nintendo GameCube por parte de esta compañía. Eso sí, ya están afinando los últimos detalles de la próxima versión de Game Boy Advance sobre Kindom Hearts, en la que verás a varios héroes de las historias más emocionantes de Square, junto con los alocados personajes de Walt Disney, como Mickey, Donald y Goofy.

Samus regresará este año

¿Sabes si saldrá algún otro juego de Metroid para el Nintendo GameCube?, porque **Metroid Prime** está espectacular; por otra parte, ¿es cierto que lanzarán un nuevo juego de **The Legend of Zelda** en primera persona? Me lo contó un amigo de la escuela. Mi última pregunta es: ¿cómo se llamará la nueva consola de Nintendo y cuándo será la fecha de salida para América?

Daniel Molina
Vía correo electrónico

¡Así es! **Metroid Prime** brillará nuevamente para el Nintendo GameCube. Este gran juego, presentado por Retro Studios, tendrá una secuela que quizá saldrá para noviembre de este año. En cuanto a tu duda de Zelda, tu amigo está equivocado, pues jamás se ha mencionado dato alguno sobre una versión de Zelda en primera persona. Para concluir, la nueva consola de Nintendo aún no tiene nombre definitivo (por ahora se llama "N5") y su lanzamiento oficial está planeado para finales de 2005.

¿Mario y Luigi tienen apellidos? ¿Cuáles son?

Antonio Daza Vásquez
Chile

Quizá te suene muy extraño, pero en realidad el apellido de Mario y el de Luigi es Mario, por lo tanto, los nombres quedan como Mario Mario y Luigi Mario. Esto te sonará más coherente si tuviste la fortuna o desdicha –depende del punto de vista– de ver la película **Super Mario Bros**. Como detalle curioso, ¿sabías que el set de Dinohattan donde se filmó la película, era una fábrica de cemento abandonada en Wilmington, Carolina del Norte?

Al rescate de Meryl

¿Me puedes decir cómo salvar a Meryl en **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**? He terminado cinco veces el juego y siempre la liquidan.

Hiroshi Argüello D.
Orizaba, Veracruz

Apuesto que siempre presionas los botones Start + A para rendirte en la sala de tortura de Revolver Ocelot, ¿no? Trata de soportar el castigo como "los verdaderos hombres" y al final tu recompensa será escapar del complejo con Meryl y no con Otacon. A menos que prefieras rescatar a un hombre por sexta vez en lugar de una mujer.

¡Conserva tus personajes!

¿Cómo hago para transferir los datos del primer Golden Sun al segundo? He tratado varias veces y nunca he podido lograrlo. Por favor, ¡ayúdame, Mario!

René Lisera
La Paz, Baja California

Cuando termines el primer Golden Sun, te darán la oportunidad de salvar tu juego completado, hazlo y posteriormente presiona L + R + Izquierda y luego oprime B, así obtendrás la opción Password o Link, permitiéndote transferir tus datos hacia tu cartucho de Golden Sun: The Lost Ages.

¿Cómo puedo obtener al misterioso Cervantes en el título Soul Calibur II?

Ana Paula
Vía correo electrónico

Si lo que buscas es jugar con el padre de Isabella Valentine (Ivy), simplemente termina el capítulo número tres del "Weapon Master". De esta forma, podrás activar al poderoso pirata nacido en Valencia, España.



Del personaje que rescates, dependerá el final que obtengas.



LA CARTA DEL MES

Incompatible por región

El año pasado, viviendo en Inglaterra, le compré a mi hijo la consola Nintendo GameCube cuyo sistema es el PAL-B. Ahora le quiero comprar el juego The Legend of Zelda: The Wind Waker, pero no estoy segura de que sea compatible con la consola, porque los juegos en Argentina (al igual que en el resto de América Latina) poseen sistema NTSC. ¿Podrían confirmarme si una consola Nintendo GameCube PAL-B es compatible con los juegos NTSC? Y si no los son, ¿que pasaría al introducir el juego en la consola? ¿No funcionaría o se vería en blanco y negro?

Patricia Paz
Argentina

Éste es un problema que a menudo ocurre al comprar sistemas fuera del continente. Como tu consola es europea (con sistema PAL) no es compatible con ningún juego americano, ya que éstos, como tu misma mencionas, usan el sistema NTSC. Por desgracia, no hay forma de hacer una conversión para que el sistema PAL "lea" juegos NTSC, de hecho, si tratas de reproducir uno con formato diferente, la consola no lo reconocerá y marcará error al leer el disco. Te recomiendo que compres tus productos directamente en la región que los usarás.

¡Aumenta la fiebre Pokémon!

¿Cuándo saldrán a la venta las versiones de Pokémon Fire Red y Green Leaf para el Game Boy Advance?

Rafael Cárdenas
Monterrey, Nuevo León

Pokémon es una de las cartas fuertes de Nintendo para este año, pero por desgracia no se ha revelado una fecha oficial para el lanzamiento de estas esperadas adaptaciones. Sin embargo, en el próximo número de **Club Nintendo** te diremos todos los detalles finales, así que mantente pendiente.

Tengo una duda en el juego **James Bond 007: Everything or Nothing**. En el segundo episodio de modo cooperativo, un objetivo es no ser detectado, pero es muy difícil porque son varios enemigos, ¿hay alguna forma de subir más fácil sin ser visto?

Kaleb Encorrada
Vía correo electrónico

Nada es difícil, simplemente necesitas un poco de práctica y hacer todos tus movimientos calculados y precisos, además no olvides ocultarte en cualquier objeto para evitar ser descubierto. O en su defecto, pídele a Solid Snake o a cualquier "depredador" su traje de camuflaje.

Fire Emblem, ¡ahora en 3D!

¿Es verdad que Nintendo planea lanzar una versión de **Fire Emblem** para el Nintendo GameCube? Si es así, ¿para cuándo estará listo? También vi imágenes del juego antes mencionado y se veían impresionantes y originales. Me gustaría que no sea un rumor, sino una realidad, ojalá que en el futuro puedan sacar un Advance War para el Nintendo GameCube.

Darel Batista
Panamá

Todavía no se tiene planeada una fecha de lanzamiento para **Fire Emblem: Souen no Kiseki** para Nintendo GameCube, pero no te desanimes, porque ¡ya es un hecho que saldrá próximamente en Japón y después en América!, dejando a un lado el estilo en 2D y llevándote a los maravillosos escenarios tridimensionales. El juego se desarrolla en el continente de Telius, que ahora se ha dividido en varios estados, y tomarás el papel de un tipo llamado "Ike", quien trata de convertirse en un miembro de un grupo de mercenarios comandado por su padre.



Si en el Game Boy Advance quedaste impresionado, espera a jugar esta versión en 3D.

¡Nuevas aventuras de Mario!

Me han comentado que salió recientemente para el Game Boy Advance el juego **Super Mario RPG**. ¿Es cierto?

Antonio Palma
Vía correo electrónico

Lamento decirte que tus fuentes son poco confiables. Para el Game Boy Advance salió el juego **Mario and Luigi SuperStar Saga**, ésta es una versión alterna a la historia de Super Mario RPG, que salió hace años en el SNES y de la que se han desprendido otros títulos, como **Paper Mario** que próximamente tendrá una secuela en el Nintendo GameCube, conservando los personajes de papel y el inolvidable estilo de juego por comandos.



Famicom Mini... ¡Lo mismo, pero más portátiles!

Me enteré a través de internet que Nintendo reestrenaría juegos del NES en el Game Boy Advance, ¿cuándo los sacarán? En verdad, me encantaría revivir esos grandes títulos, ahora en su versión portátil.

Eduardo
Vía correo electrónico

A principios de junio podrás disfrutar las adaptaciones de juegos que marcaron época en la década de los 80, como **Super Mario Bros., Excitebike, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Ice Climbers, Pac-Man** y muchos otros más que vienen acompañados de una nueva imagen del Game Boy Advance similar a la de un control NES, conmemorando así el vigésimo aniversario del lanzamiento de ese sistema. Cada título vendrá en un cartucho de Game Boy Advance individual y la caja tendrá el arte original con el que se estrenaron.



¡Ya no hay pretexto! Ahora podrás vivir el inicio de grandes series, como **The Legend of Zelda** o **Excitebike**, en su nueva versión portátil.

Intimida a los soldados en Metal Gear

He escuchado que en **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** puedes conseguir unas "Dog Tags" con los guardias, pero no sé cómo hacerlo, ¿me podrías decir qué necesito hacer o dónde encontrarlas?

Rogelio Méndez
Culiacán, Sinaloa

En cada nivel de dificultad, existen ciertas "Dog Tags" que poseen los soldados y los miembros de Fox-Hound. Para quitárselas, debes ir tras algún enemigo, apuntarle con tu pistola y así forzarlo a adoptar una posición con las manos sobre la cabeza. Una vez hecho, presiona el botón B o Z (sin dejar de oprimir el A) para que te muevas y quedes frente al soldado. Ahora, apunta hacia su cabeza o directamente a "sus partes nobles" para que se acobarde y empiece a temblar, arrojando así su "Dog Tag". En cuanto hayas eliminado a los jefes, como Mantis y Vulcan Raven, dejarán su Dog Tag en el suelo. ¡Tómalas!

La fantasía del Super Nintendo

En el juego de **Final Fantasy III**, ¿dónde se encuentra Gau? ¿Cuántas versiones de Final Fantasy existen para el Super Nintendo?

José Vázquez Jiménez
Vía correo electrónico

A Gau lo encuentras primero en las cascadas de Barren y, posteriormente, en Mobliz y se unirá a tu equipo cuando Sabin, Shadow y Cyan necesiten un accesorio para respirar bajo el agua. Respecto a tu segunda pregunta, existen tres juegos de Final Fantasy para el Super Nintendo y son: **Final Fantasy Mystic Quest, Final Fantasy II** y **Final Fantasy III**. Lo cierto es que el primero sigue siendo el peor de todos los FF.

¿Y Donkey Kong?

Un amigo me comentó que como Rareware se separó de Nintendo, ya no habría Donkey Kong para el Nintendo GameCube. Le dije que Donkey Kong es un personaje de Shigeru Miyamoto (por cierto, el primero) y por ello seguiría con Nintendo. ¿Estoy en lo correcto?

Edgar Mayoral
Mexicali, Baja California

Nintendo ha sido y será siempre el propietario de los derechos de Donkey Kong y, a pesar de que Rare (**Banjo-Kazooie, Killer Instinct**) se encargó del desarrollo de **Donkey Kong Country**, no significa que Nintendo deje de producir títulos del tan carismático gorila, prueba de ello es el próximo juego de ritmos: **Donkey Konga**. Éste saldrá a finales de año en nuestro continente.

Las cartas y correos electrónicos de estas páginas han sido editados de su formato original con el fin de ofrecer una mejor lectura.

Les agradezco muchísimo sus comentarios, recuerden que siempre leemos cada carta que llega a la redacción, gracias a su respuesta nos damos cuenta qué les gustaría ver en las próximas ediciones de **Club Nintendo**. Sigan escribiéndonos y mandando sus dibujos "en sobre" a la siguiente dirección:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.
www.clubnintendomx.com

También pueden escribirnos vía correo electrónico a: club-nin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de internet: www.clubnintendomx.com. Recuerden incluir su nombre completo y el lugar o la dirección de donde nos escriben.

Arte en sobre:
Samuel Villela, Jalisco
Alonso de los Reyes, Tamps.
David Ash, Tamaulipas
Manuel Rodríguez, B.C.S.
David González, Edomex
Carlos Rosas, Veracruz
Christian Larios, México, D.F.
Antonio López, Guanajuato

Tales of Symphonia™

Prepárate para vivir una gran aventura RPG en Tales of Symphonia, la más reciente entrega de la exitosa saga de Namco, ahora totalmente diseñada en Cel Shaded.

Si nos remontamos a la era del Super Nintendo veremos una infinidad de juegos "RPG" de gran calidad, aunque otros tantos hubiera sido mejor que no existieran, pero no estamos para juzgar la extensa librería de SNES, sino para hacer hincapié en que a partir del Nintendo 64 hasta lo que hemos visto ahora en el GameCube, no se ha explotado más este terreno. Recientemente han salido juegos buenos como: Final Fantasy Crystal Chronicles o Skies of Arcadia Legends, pero ninguno ha tenido "la chispa" o encanto que catalogaba a los antiguos RPG. Sin embargo, Tales of Symphonia viene dispuesto a demostrar que no todo está decidido y nos presenta una historia totalmente original para el Nintendo GameCube.

Es tiempo que te conviertas en héroe y ayudes a Lloyd (hijo adoptivo de un Dwarf) a sus amigos Genis y Colette para liberar a Sylvarant de la tiranía de un grupo de conquistadores comandados por cinco poderosos guerreros llamados "Desians". Tales of Symphonia es la más reciente aventura de esta saga, que ha causado furor entre los fans de los RPG y sólo podrás disfrutarla en tu Nintendo GameCube.

En comparación a otros títulos, éste nos muestra un estilo diferente que te permite interactuar plenamente en las batallas mediante comandos muy sencillos para usar golpes especiales, items y magias en un panorama diseñado en 3D, con esto tienes control total de las acciones del personaje principal, caminando o corriendo en la dirección deseada para esquivar y contraatacar a la perfección. En cuanto a tus aliados, éstos son controlados por el "CPU", pero aun así, puedes modificar su grado de inteligencia artificial para generar mejores estrategias de combate combinando la ofensiva, defensiva o el uso de magias especiales.



Los personajes fueron diseñados por el famoso artista Kosuke Fujishima, a quien tal vez conozcas por su magnífico trabajo en las ilustraciones de animación japonesa: ¡Oh My Goddess!

¡El destino de dos universos!

La historia nos transporta hacia la aldea Sylvarant donde se narra la leyenda en la que "El Elegido" emergerá de entre la gente para restaurar la tierra y devolver la paz a sus habitantes, ¿estarán los hermanos Wachowsky detrás de todo esto? Según se comenta, "La Elegida" salvará al mundo de su sufrimiento y por causas del destino, Colette es quien debe cargar con ese peso para convertirse en un ángel igual que su padre. Así que la valiente heroína decide afrontar el desafío.

Quizá te preguntes ¿por qué mandan a un grupo de niños a hacer el trabajo de un hombre? Bueno, esta historia nos demuestra que no se necesita ser un héroe de guerra como Rambo o un extraterrestre con poderes sobrehumanos como Superman para combatir a las fuerzas del mal, pero por si hace falta "un poco de ayuda", ellos irán acompañados de un gran guerrero de nombre Kratos, quien a cambio de algunas monedas estará dispuesto a aceptar cualquier misión.



Una forma fácil de ganar un encuentro, es atacar directamente a un solo enemigo para agotar sus puntos de energía.



Observa las habilidades de cada personaje y en base a ello decide si vas a usar magia o ataques físicos en la batalla.





"La Elegida" no simplemente debe cumplir sus tareas escolares, sino que ella debe participar en un antiguo ritual para convertirla en la heredera de una diosa que hace cientos de años ayudó a sellar un gran mal. Y ahora que los problemas han regresado, Colette se encargará de sellar ese gran mal de una vez por todas.

Para su desgracia, ellos descubren que hay un mundo alterno nombrado "Tesseala" y que su mana (fuente de vida) se comparte entre los dos mundos, de modo que la prosperidad de una significa la decadencia de la otra. Al principio quizá no encuentres mucho reto, pero no te confíes porque todo se complicará paulatinamente.

En la parte inferior izquierda de tu pantalla aparecerá un icono del botón Z, indicándote algún diálogo entre los personajes que estén en tu equipo. Muchos de estos comentarios son chuscos y te ayudarán a conocer más datos sobre tu misión.

Algunos de tus aliados tienen incrustado en su mano izquierda un aparato llamado "Exsphere". Éste amplifica sus habilidades a niveles sorprendentes, pero deben conocer cómo controlarla porque de lo contrario puede afectar su vitalidad y debilitarlos poco a poco. Uno de los afortunados poseedores del Exsphere es Lloyd, y debido a ello los Desians tratarán de encontrarlo -no importa donde se esconda- para quitárselo y evitar cumpla su trabajo.



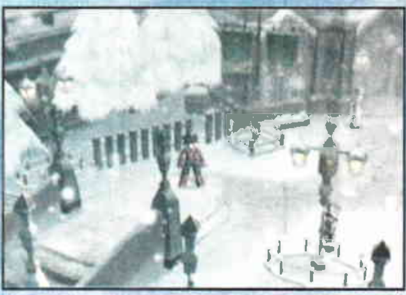
Ocasionalmente verás algunos bloques similares a cubos de hielo, éstos te sirven para resolver ciertos acertijos.



Planea bien tus estrategias de combate y ataca a tus oponentes desde todos los ángulos posibles.

Explora las aldeas que encuentres a tu paso

El *gameplay* se mantiene sin modificaciones con respecto a las versiones anteriores. Desde el punto de inicio, visitaremos muchos poblados donde conoceremos personas nuevas, esto es muy útil para tu aventura porque de ellas recibirás información interesante e incluso pistas para resolver acertijos. En cada pueblo existen lugares de descanso donde puedes recuperar tus fuerzas, también hay tiendas para comprar accesorios, armas o comida. Estas compras son clave para tu supervivencia ya que entre mejor equipo tengas, puedes soportar castigos más severos o simplemente aumentar tu fuerza de ataque y velocidad. La dificultad de las batallas varía dependiendo del lugar en que se desarrollen, por ejemplo, en los campos y caminos hayarás criaturas básicas y poco ofensivaas, mientras que en los calabozos te enfrentarás a las más ferocer bestias del juego.





Justo como en la vida real, en Tales of Symphonia el dinero juega un papel importante porque es el medio para adquirir tu equipo de batalla, pagar por una excursión o a una adivina que te muestre el sendero que debes seguir.

¡Prepara tus sándwitchs porque la odisea está a punto de iniciar!

Personajes como Lloyd y Genis, no saben usar magia y por ello deben cocinar o preparar sus propios alimentos para resistir los largos viajes por el mundo. Cada que finalices una batalla en forma satisfactoria, aparece una opción "Cook" que te permite cocinar rápidamente un bocadillo para regenerar tu energía, con tan sólo presionar el botón X. En varias tiendas encontrarás los ingredientes necesarios para tus sándwich y otros tantos te serán otorgados como recompensa al derrotar a algún villano. Al principio sólo conoces platillos simples, pero luego aprenderás otras recetas de mayor efectividad con ingredientes más selectos y costosos.







Conoce el nuevo sistema de batalla

Otro punto importantes en las batallas es el nuevo sistema "EX Skills", éstas habilidades son usadas siempre y cuando equipes a tu personaje con alguna "EX Gem" para modificar sus características y agregar nuevos ataques. Para cada integrante del equipo, puedes activar hasta cuatro diferentes gemas a la vez, consiguiendo así mayor diversidad de combinaciones y mejores efectos en tus ofensivas.

El uso de las "EX Gem" tiene un efecto secundario al determinar la alineación de su portador, haciendo que sea más ofensivo o defensivo, por ejemplo, si enfocas a Genis al lado ofensivo, no pensará dos veces antes de ir al ataque (no importa si se enfrenta a las bestias más temibles), pero si prefieres dirigirlo hacia el lado defensivo, se mantendrá siempre a tu espalda —aunque consideramos cobarde esta postura por no entrar directamente a la batalla, te puede ser útil si tu personaje usa magias de largo alcance—.



Disfruta más de 80 horas de juego a través de tu aventura.



La saga no es nueva ya que en 1995 salió para el SNES la primera historia llamada "Tales of Destiny" donde la acción era en 2D.

Un mundo lleno de peligros

No todo es paz y tranquilidad, a cada momento te enfrentarás a múltiples enemigos y una que otra bestia salvaje que esté en tu camino. A diferencia de muchos otros RPG, en Tales of Symphonia podrás identificar a tus oponentes a simple vista y, si entras en contacto con ellos, se activará una batalla, esto te sirve mucho si tu energía esta baja y prefieres evadir combates innecesarios. Después de cada combate ganarás algo de dinero, puntos de experiencia para incrementar tu nivel e incluso podrás observar de cuántos golpes fue tú mejor combo.

Tales of Symphonia es una buena opción para el próximo inicio de vacaciones, te divertirá mucho por su historia y disfrutarás su calidad en audio y video. En los momentos cumbre verás algunos segmentos de animación japonesa bastante interesantes, pero lo mejor es que varios diálogos son hablados. Tales of Symphonia estará listo para finales del próximo mes y se rumora que hasta cuatro jugadores podrán participar en las batallas, pero aún no se ha confirmado oficialmente, así que mantente pendiente para nuevos detalles.






TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB


CUSTOM ROBO




NINTENDO
GAMECUBE

Dos juegos más de Mario para GBA



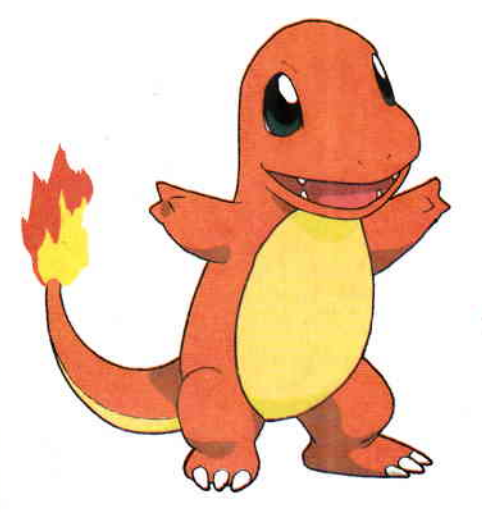
¡Mario vuelve al ataque en dos títulos muy interesantes para el GBA! El primero de estos juegos es una adaptación de la exitosa serie de tablero **Mario Party**, con muchos minijuegos y personajes como: Mario, Luigi, Peach y Wario, entre otros.



El segundo lleva como nombre tentativo "Mario Pinball" y, como su nombre lo indica, está basado en las populares mesas de arcadia. No te pierdas el reportaje del E3 del siguiente número, pues te mostraremos éste y otros juegos más que se exhibieron en este magno evento.

Pokémon Fire Red y Green Leaf, confirmados y sin cables

¡Atención Pokefan! Las nuevas versiones de **Pokémon Fire Red** y **Green Leaf** serán lanzadas en septiembre de este año. Desde que nos enteramos del lanzamiento de estos *remakes* de las afamadas versiones Red y Blue, sólo esperamos su llegada a nuestro continente. Por fin, después de meses de éxito en el Lejano Oriente, estas versiones estarán disponibles para que revivamos el inicio de la fiebre amarilla. Una de las incógnitas en torno a estos juegos es si cambiarían el nombre de Green Leaf en la versión americana (si recuerdas, la Green se convirtió en Blue en la adaptación); por fortuna, el nombre Green Leaf se mantendrá para evitar confusiones.





Otro dato interesante es que habrá paquetes con las versiones americanas, las cuales incluirán el juego y el adaptador para poder intercambiar a los Pokémon, tener batallas e incluso charlar entre sistemas sin necesidad de cables.

¡Éste es un paquete que los fans de Pokémon no se pueden perder!

Deff Jam Vendetta II, una realidad

La secuela del afamado y divertido juego de lucha callejera con estrellas de *hip hop* ya está más que confirmado para el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance. Deff Jam Vendetta II contará con gran parte de los elementos que hicieron de la primera versión todo un éxito, además de otros extras. ¡Ahora el número de



personajes a elegir es superior a 70 luchadores! Y al igual que en la secuela pasada, cerca de 35 peleadores estarán basados en sus *alter ego* de la vida real, incluyendo celebridades como Busta Rhymes, Ludacris, Method Man, Redman, Slick Rick, Snoop Dogg, Carmen Electra y Lil Kim, entre otros. El *engine* del juego no será el mismo de la versión anterior, el equipo de desarrolladores enfocará el estilo de pelea a las artes marciales, si el primero fue bueno... ¡Imagínate el de esta secuela!

Más fuego para América

Desde los días del SNES, **Fire Emblem** ha tenido gran éxito en Japón y también ha demostrado tener una buena aceptación en nuestro continente, con la versión para el GBA que apareció hace muy poco. Para regocijo de los aficionados a la estrategia, Nintendo anunció el lanzamiento de un nuevo **Fire Emblem**, y lo mejor de todo es que llegará a América. Hasta el momento se ha mantenido en secreto si será para el Nintendo GameCube o el Game Boy Advance.

Fire Emblem es una gran opción para quienes prefieren la estrategia. No te pierdas la nueva versión de esta saga.

Dos versiones más de Mega Man para el GBA



El héroe de titanio tendrá un juego más de su popular serie Battle Network, el cual será lanzado en dos versiones: **Mega Man Battle Network 4: Blue Moon** y **Mega Man Battle Network: Red Sun**. Ambos títulos seguirán el mismo estilo y *gameplay* que los anteriores, pero se agregarán nuevas opciones y modos de juego, así como un mejor balance entre el bien y el mal. Por ejemplo, el uso de los accesorios "Dark Chips" te permitirá "hacer trampa" y ganar fácilmente, pero influirá en tu personaje y, por consiguiente, traerá consecuencias desagradables. Obviamente, podrás conectarte con un amigo que tenga la otra versión para intercambiar *chips*, información y otras cosas.



Metroid a la pantalla grande

Samus Aran llegará a las salas de cine aproximadamente en el 2006, gracias al director John Woo, famoso por sus películas de acción como *Broken Arrow*, *Face Off*, *Windtalkers* y *Mission Impossible II*, entre otras. Woo reconoció el potencial de la saga Metroid y mencionó que tiene material suficiente para realizar una buena cinta. Su propósito también es lograr que la disfruten tanto los fans de la serie de videojuegos como quienes no la conozcan. Todavía no hay noticias de qué actriz interpretará el papel de la bella "cazarrecompensas", pero en cuanto sepamos algo, te lo informaremos.

Se considera un nuevo Soul Calibur

El productor de **Soul Calibur 2**, Hiroaki Yotoriyama, informó que los desarrolladores están planeando hacer una secuela de este gran éxito de pelea con espadas. Yotoriyama aclaró que, en caso de realizar una nueva parte de Soul Calibur, consultaría tanto al equipo de desarrolladores como a los fans del juego, acerca de qué cambios les agradaría que tuviera el estilo de pelea y la jugabilidad, para hacerlo acorde al gusto de la parte más importante de la empresa: los videojugadores.

Los Sims se mudan a la ciudad

Si disfrutaste viviendo el exitoso **The Sims Bustin´ Out** para el Game Boy Advance, te fascinará saber que un nuevo Sims para este sistema portátil está en desarrollo. "Urban Sims" es el nombre tentativo de este juego que promete diversión a lo grande. Si eres fan de esta serie, ya sabes que los escenarios de todos sus juegos se ubican en suburbios o zonas residenciales; en esta versión, los Sims deberán enfrentar los peligros y elementos de la vida acelerada de la gran ciudad. Ahora, podrás disfrutar de atractivos escenarios, modos y otras características clásicas de esta saga, pero con una buena pulida, para hacerla más divertida y entretenida. Y por si fuera poco, contará con ocho diferentes minijuegos para que tengas un momento de sano esparcimiento y descanses de tu atareada vida.

La serie de Pokémon llega al GBA video

Si crees que no será suficiente con las caricaturas de Cartoon Network, Nickelodeon y 4Kids Entertainment en tu Game Boy Advance, te alegrará saber que la serie animada de Pokémon se ha unido a la lista de shows que podrás llevar a todas partes. Los cartuchos traerán dos episodios de esta popular saga de los monstruos de bolsillo, así que todos los fans de Pokémon y de las series animadas ya tienen más opciones para elegir. Seguramente, otras series también se interesarán por esta innovadora manera de ver las caricaturas, de modo que al parecer el sistema portátil por excelencia, el Game Boy Advance, todavía tiene mucha vida por delante.



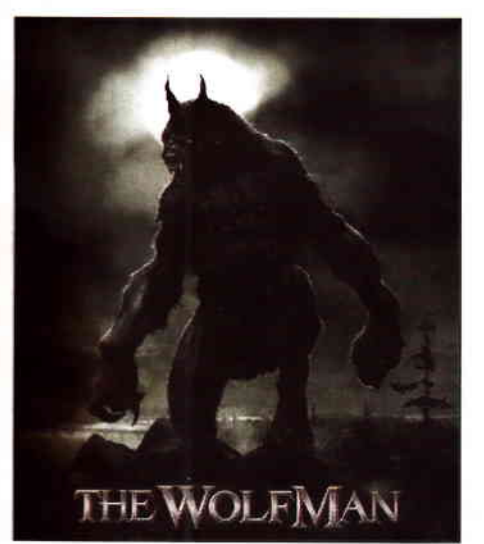
Entrevista a Club Nintendo en la radio

Gus y Toño Rodríguez fueron invitados al programa de radio *Así es la noticia* de Radio 13, para hablar sobre los videojuegos, sus pros y sus contras. El tema central fue acerca de si los videojuegos generan violencia entre niños y jóvenes, un asunto polémico y muy recurrente entre las personas que no están a favor de esta forma de entretenimiento. Como siempre, dimos nuestros puntos de vista, argumentando lo que para nosotros es lo correcto: los videojuegos no generan violencia, ésta se produce en el entorno del videojugador. No podemos culpar a los videojuegos de algún caso particular de violencia, sobre todo porque si llegan a suceder algunos son muy aislados, entonces habría que analizar otros factores ajenos a los juegos, como el perfil de la persona que los cometen o su estado de salud.

También se tocó el tema "¿los videojuegos causan epilepsia?", por supuesto, nuestra respuesta a esta interrogante fue contundente: definitivamente, los videojuegos no provocan este mal. Como lo hemos comentado en ocasiones anteriores, hay personas que sufren una variante de epilepsia conocida como "epilepsia fotosensible", por lo que son propensas a sufrir un ataque cuando ven luces intensas a través de un cinescopio, pantalla o monitor. Es decir que si alguien con este padecimiento está jugando un videojuego o viendo caricaturas en la televisión o navegando en internet, podría sufrir un ataque. En nuestra opinión, los videojuegos no generan violencia ni provocan epilepsia. Desde luego, también es importante destacar que si existen clasificaciones en los juegos, debemos tomarlas en cuenta; no podemos dejar al alcance de los niños títulos con escenas violentas, sangre y lenguaje obsceno. El supervisar lo que juegan los niños y qué programas televisivos ven, es responsabilidad de los padres. La educación de las personas es un punto clave para sentar bases firmes en la formación del criterio de los videojugadores, y éste a su vez les permitirá diferenciar entre lo bueno y lo malo, así como la realidad de la fantasía.



Agradecemos a Radio 13 la invitación y por permitirnos expresar nuestros puntos de vista.



Van Helsing llega al GBA

Les tenemos una buena noticia a todos los cazadores de vampiros: muy pronto podrán jugar la adaptación de la cinta *Van Helsing* para el Game Boy Advance. En este juego del mismo nombre que el filme, podrás enfrentar al mismísimo Drácula, Frankenstein y otros enemigos en espectaculares combates llenos de acción. Al igual que en la película, Van Helsing es invocado para hacerle frente a las hordas del mal, por lo que debe emplear todos sus recursos para salir avante de tan difícil situación. La aventura se lleva a cabo en 10 ambientes sobrenaturales, en donde los seguidores de Drácula harán hasta lo imposible para detenerte. Afortunadamente, cuentas con ganchos, pistolas, cuchillas y otros útiles aditamentos para combatir a varios monstruos nuevos y clásicos.

¡Esperamos que este título sea tan bueno como la película!


Táctica - Espionaje - Acción
CLUB NINTENDO
25% de descuento
¡Suscríbete hoy mismo!
Y por sólo $198.00
recibe 12 ejemplares
Precio normal $264.00


¿quién eres?
¿Alguna vez has sentido que vas a enloquecer? ¿Te gustaría? Entonces lánzate a la acción de WarioWare,™ Inc.: Mega Party Game$. Más de 200 interminables micro juegos y rápidos modos de uno hasta 4 jugadores que seguramente causarán efectos muy interesantes en ti y tus amigos.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
Comic Mischief
Wario Ware, Inc.
MEGA PARTY GAME$!
Win!
Big SPITZ wins!
Speed Up!
NINTENDO GAMECUBE
© 2003, 2004 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

ファンタシースターオンライン

PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution

Tips

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB Fantasía-Violencia

¡Prepárate para la revolución!

Al principio, este juego te parecerá muy complejo, pero en realidad no lo es, aunque para disfrutarlo por completo, es necesario jugarlo Online. Veremos las ventajas y desventajas de esta forma de juego, también te diremos todos los requisitos para jugar en línea y cómo aprovechar tu tiempo en la red.

PHANTASY STAR OFFLINE

¿Qué hacer en el modo Offline?

Básicamente, tienes que jugar a tu máximo de capacidad para ganar batallas, experiencia, cartas y mejorar tu deck. Mientras mayor sea tu rank al terminar una batalla, obtendrás excelentes cartas del sobre que escojas.

Con las cartas que recibas, mejorarás tu deck para que puedas resistir las batallas Online, ya que la mayoria de los jugadores de ahí tienen un nivel alto y cartas muy poderosas.

El modo Offline te permite jugar el de historia. Al crear tu personaje y darle el nombre y características que deseas, tendrás que elegir si quieres jugar con los "Hunters" o los "Arkz". No importa con cuál inicies primero.

Como es de esperarse, tienes que terminar el juego desde ambas perspectivas para entender la trama al 100%, además, según el lado que escojas, será el tipo de deck que podrás usar. Veamos rápidamente las diferencias más importantes de cada deck.



Héroes y villanos





HUNTERS: sólo usan armas para eliminar a sus oponentes, ya sean rifles o espadas, puedes equiparte con varias para enfrentar al enemigo, y son precisamente ellas las que reciben la mayor parte del daño. Además, los Hunters no pueden valerse de criaturas para atacar.

ARKZ: no pueden equiparse con armas como los Hunters, pero sí invocar criaturas muy poderosas que pelearán por ellos. El poder y el HP de cada criatura es muy variado, por lo que es recomendable que tengas algunas "desechables" para resguardarte.





Tanto Arkz como Hunters pueden usar magia, pero no todos los personajes que selecciones podrán utilizarla, en especial los robots, así que ten cuidado con estos últimos.



Estrategias y tableros:

Con los Hunters...

Selecciona muy bien las armas que incluirás en tu deck, lo mejor es colocar al menos un par de rifles (si tu personaje los puede usar), Mags y cartas de defensa, como Shields y Barriers, o de preferencia Divinity Barrier, que tienen mucho HP. Los sables también son esenciales para esos encuentros cercanos, pero mejor usa los que tengan un rango de ataque amplio pues, en ocasiones, te verás acorralado.

Está bien si incluyes algunas magias, pero preferentemente esas déjalas para los personajes que mejor las aprovechen (como Ino'lis).

Recuerda que tu defensa radica en todos los *items* que tengas equipados, pero conforme te los vayan destruyendo, perderás un poco de HP y le darás EX points al contrario.

Con los Arkz...

Con los Arkz debes ser un poco más cauteloso. Debido a que no pueden equipar ningún *item*, estarán en peligro si algún Hunter se les acerca demasiado, de hecho, con la combinación de cartas correcta, un Hunter puede eliminar a un Ark casi de un solo golpe.

Coloca a tus criaturas más débiles lo más cerca de tu enemigo para comenzar tu ataque y crear una barrera de defensa, las más poderosas no tienen mucho rango de movimiento, por lo que tendrás que colocarlas cerca de ti. Cuando tengas a tus criaturas en el campo de juego, muévelas de modo que rodeen a tu oponente o le impidan llegar hasta ti, pero no pongas demasiadas criaturas débiles porque pueden ser derrotadas con gran facilidad y eso le otorgará EX points a tu enemigo.



El campo de batalla

Los tableros de juego son muy variados y pueden, según las cartas que tengas en tu deck, ayudarte o perjudicarte. Ten en mente que cada objeto en el tablero, reduce tu movilidad.

Las dimensiones de los tableros pueden variar y en estos últimos encontrarás elementos como rocas o warps. Al ver estos elementos, piensa bien cómo usarlos para defenderte o mantener a tu oponente a distancia; por ejemplo, en el caso de los warps, lo mejor es equiparte muy bien en los primeros turnos antes de avanzar y, si es posible, espera a que tu enemigo sea quien te busque o aguarda hasta que te salgan seis o más adversarios para moverte y atacar en el mismo turno.





Cuando encuentres objetos como rocas, asegúrate de ser tú quien las use para tender una trampa y no para quedar atrapado. Checa tus puntos antes de decidir avanzar.

Story Mode

Dentro del Story Mode, podrás ir mejorando tu deck e incrementar tu nivel conforme vayas ganando las diferentes misiones, es preferible que primero comiences un juego en este modo para familiarizarte con éste y los personajes.



Algo importante que debemos mencionar es que, a diferencia de los episodios I y II, ya no puedes hacer nivel Online para jugar Offline y viceversa. Ahora cada nivel Offline u Online será totalmente independiente.

Al inicio obtendrás con lentitud puntos de experiencia Online, pero conforme pases más tiempo en la red y mejores tu deck, incrementarás tus puntos.



Free Battle

En Free Battle puedes probar la eficacia de tus decks editados, pero no sabrás nada de la trama. Por otro lado, aquí podrás jugar algunos "Quests" especiales que explicaremos un poco más adelante.

En este modo también puedes jugar con cuatro de tus amigos, usando los personajes de sus Memory Cards. Recuerda, cada uno de los personajes ocupa un archivo temporal.

Para jugar en línea, necesitas cumplir con los siguientes requerimientos según sea el caso:

Acceso por Dial-Up

(conexión telefónica):

- 1 Modem Adapter para Nintendo GameCube
- 1 línea telefónica
- 1 cuenta de acceso a Internet (excepto AOL)
- 1 tarjeta de crédito Visa o Mastercard vigente a la mano para comprar tu Hunter's License (debes ser mayor de 18 años o pedir permiso a tus padres para contratar el servicio)



Acceso por BroadBand

- 1 BroadBand Adapter para Nintendo GameCube
- servicio de banda ancha (256Kb o más)
- 1 tarjeta de crédito Visa o Mastercard vigente a la mano para comprar tu Hunter's License (debes ser mayor de 18 años o pedir permiso a tus padres para contratar el servicio)



IMPORTANTE

Hunter's License

Es muy importante que sepas que para jugar Online, Sega of America cobra por el servicio de conexión a sus servidores, por lo que necesitas una tarjeta de crédito. Ya sea que contrates el servicio desde tu mismo Nintendo GameCube a través del Official Website (sitio web oficial), localizado en el menú principal, o a través de la página de Sega:

http://www.sega.com/PSO__EP3

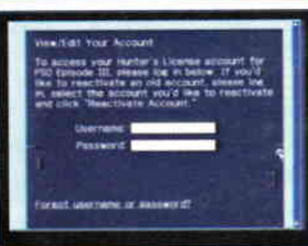
También es importante que pidas la autorización de tus padres y que ellos se encarguen de revisar el contrato para el servicio.

Sega cargará mensualmente a la tarjeta una cantidad en dólares con la cual tendrás acceso al juego. La mensualidad puede ser cancelada en el momento que se desee y volverla a reactivar cuando quieras.

El cargo de la Hunter's License es independiente al de tu conexión a Internet.

Con la autorización previa de tus padres, ingresa todos los datos del juego (Serial Number y Access Key). NOTA: si ya tienes contratado el servicio de PSO Ep. I & II utiliza los mismos datos de tu juego para el episodio III; de esta forma, no tendrás que hacer ningún otro movimiento o pago adicional, además, si procedes de esta manera, podrás descargar una misión especial para ambos títulos.





Importante:

No uses un control Wave Bird cuando estés ingresando datos en línea.



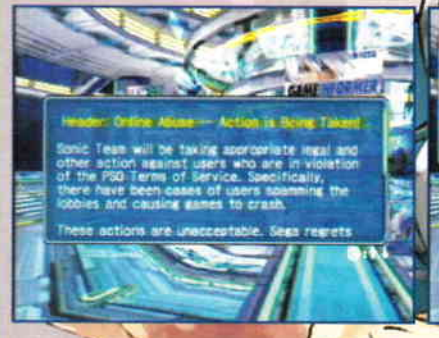
Bienvenido al mundo de PSO

Dentro de este mundo virtual hay mucho que hacer y varias formas de disfrutarlo, checa nuestras recomendaciones.

Escoge dónde jugar y después un bloque para ingresar. Si uno se encuentra lleno, escoge el siguiente o el que más te agrade.

Hay tres servidores para visitar: US (Estados Unidos), JP (Japón) y EU (Europa). Recórrelos y ¡encuentra amigos de todo el mundo!





Information Counter

Ubicado en el centro del lobby, en el Information Counter puedes organizarte con tus amigos y conocidos para iniciar una batalla en los diferentes modos del juego.



Organize Team

1) Join a Team: únete a un equipo creado por otras personas y combate o intercambia cartas con ellos (sólo 4 integrantes por equipo)



2) Create a Team: si quieres crear un equipo exclusivo para tus amigos, puedes hacerlo aquí, incluso puedes ponerle un password que sólo ustedes conozcan para que nadie los interrumpa.



Chat

Phantasy Star está diseñado para jugarse con un control normal o con el teclado de ASCII, pero, por desgracia, este teclado sólo puede conseguirse de importación.



Si tienes la fortuna de contar con uno de estos teclados, puedes aprovecharlo, entre otras cosas, para chatear con el resto de los videojugadores sin la necesidad de usar el software keyboard del juego. Puedes hacer que tu personaje ejecute varios movimientos, presionando ciertas teclas al mismo tiempo, también puedes asignar muchas más cajas de diálogos a los botones superiores "F", todas estas opciones te ayudan a mejorar tu experiencia de juego online.





Dentro del lobby, encontrarás a muchas personas con quien platicar, jugar, revelar tus secretos de juego, etc. Si conoces a alguien y te haces su amigo, pueden intercambiar sus tarjetas y guardarlas en su lista de tarjetas recibidas (checa el menú de chat) así, la próxima vez que entren a los servidores, se podrán encontrar usándolas.

Tournament

Los torneos se llevan a cabo en intervalos de 15 minutos aproximadamente. Si checas en la parte superior derecha de la pantalla, verás un reloj; verifica la hora y el inicio del siguiente torneo.

La organización es simple, se forman grupos de 4, 8 o hasta 32 jugadores, los grupos están catalogados en "Solo" o "Team". Cuanto entras en un torneo Solo serán competencias de uno contra uno, en caso de no haber algún participante en tu grupo, jugarás contra el CPU.

Cuando juegas en Team puedes escoger a un compañero para que las batallas sean 2 contra 2, si no cuentas con uno, podrás elegir a un personaje del CPU, que en ocasiones no te será de gran ayuda.

Te recomendamos que participes en la mayor cantidad de torneos posibles, ya que sólo así podrás subir de nivel rápidamente (si ganas) y es la única forma de obtener "meseta" (dinero).





NOTA: Es importante que al inscribirte a un torneo permanezcas en el mismo bloque y lobby, también procura estar al menos un par de minutos antes de que inicie la competencia, pues, de otra forma, el servidor te descalificará automáticamente.

Reglas Online:

Cuando juegas Offline, todas las cartas tienen un valor predeterminado, que en algunos casos las hace muy poderosas o débiles. Cuando juegas Online, el valor de estas cartas cambia para hacer el juego más equilibrado. Esto no lo puedes evitar, pues es el mismo servidor el que realiza los cambios mientras estás conectado.

Cuando juegas en un torneo por parejas, debes tener presente que si uno de los dos participantes pierde, en ese instante termina el juego y se le concede la victoria a la pareja contraria. No pienses sólo en ganar, busca la mejor forma de atacar y, al mismo tiempo, proteger a tu compañero.

Revisa periódicamente la página de PSO Ep. III, ya que ahí encontrarás TODA clase de información, por ejemplo, las reglas del juego Online.



Contenido descargable:

Una de las grandes ventajas de conectarte a la red es que puedes descargar contenido o entrar a "Quests" que sólo están en línea.

Sega hace poco publicó una aventura que involucra los juegos de Phantasy Star Online Episode I & II y Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution. El nombre de esta misión es Blue Star Memories.

Para jugar esta misión, debes iniciar un juego Online con Phantasy Star Online Episode I & II. Busca en las misiones VR Blues Star Memories (Quest para un jugador) y prepárate para combatir a una gran cantidad de enemigos y jefes nuevos.

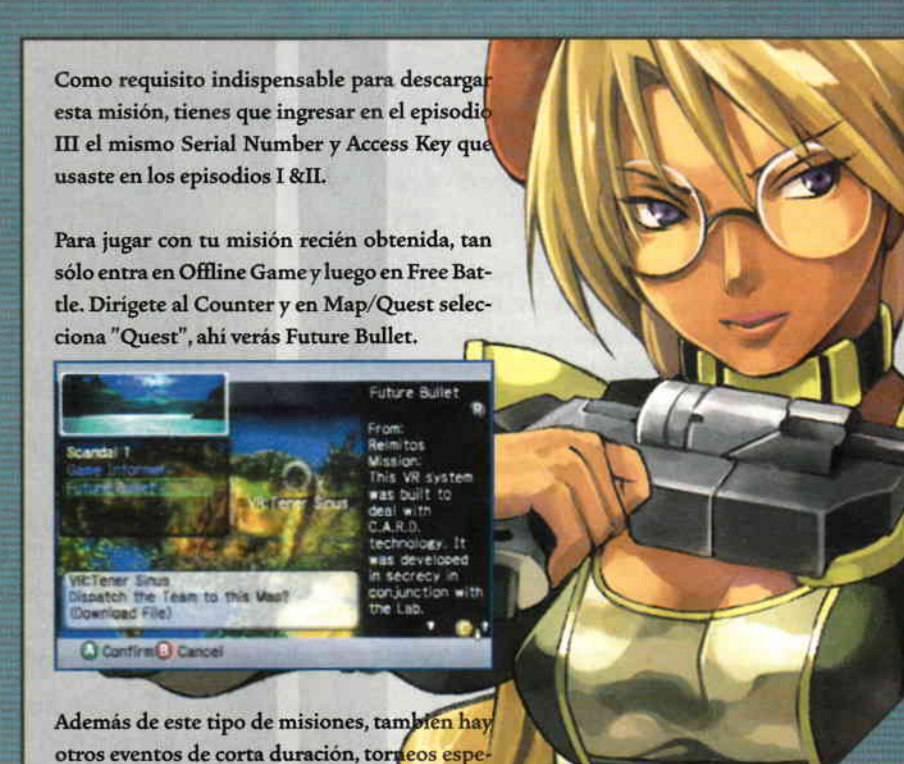




Si pones atención a la trama de Blue Star Memories, te darás cuenta que es el prólogo del episodio III. Los personajes del episodio II son algunos de los protagonistas del III.

Al terminar satisfactoriamente la prueba, tu Serial Number y Access Key serán registrados y, cuando juegues en línea con Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution, podrás descargar una misión llamada Future Bullet. Para bajarla necesitas tener al menos 3 bloques libres en tu Memory Card.





Como requisito indispensable para descargar esta misión, tienes que ingresar en el episodio III el mismo Serial Number y Access Key que usaste en los episodios I &II.

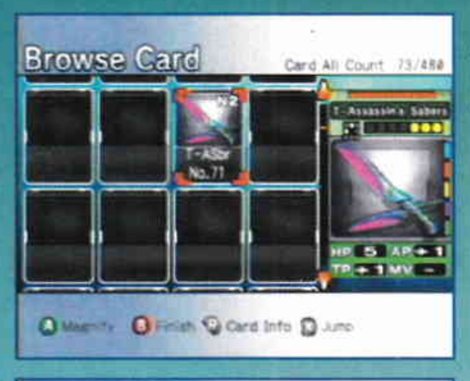
Para jugar con tu misión recién obtenida, tan sólo entra en Offline Game y luego en Free Battle. Dirígete al Counter y en Map/Quest selecciona "Quest", ahí verás Future Bullet.

Además de este tipo de misiones, también hay otros eventos de corta duración, torneos especiales y, según la temporada (Pascua, Navidad, Halloween, etc.), encontrarás la decoración.

Cartas de colección:

Todas las cartas tienen determinado nivel de rareza (N, R, E, S, o SS). Las más difíciles de encontrar son las E, S y SS. Si llegas a tener más de una de éstas, guárdalas muy bien, ya que no la puedes intercambiar con nadie.

Si checas los S.O.S. de este numero, verás cómo obtener algunas cartas raras, incluidas las de Sonic Knucle y Halloween Rappy, sólo recuerda que para conseguirlas debes ir a la Trading Machine en Free Battle y buscar en "Event Files".



Además de esas cartas, hay otras que también son raras y un poco laboriosas de obtener, como la tarjeta de Akiko. Si quieres que sea parte de tu deck, realiza los siguientes pasos para convertirla en parte de tu colección:











Akiko's Frying Pan Card

1) Inicia un juego Offline y entra en Free Battle. No importa que uses un personaje recién creado o uno con el que ya tengas jugando mucho tiempo, sólo puedes obtener una de estas cartas por personaje.

2) Desde que inicies, busca a Ratts, quien se encuentra al final del pasillo del lado izquierdo. Comienza una conversación con este personaje que pertenece a Phantasy Star Online Ep. I & II y te platicará acerca de sus gustos, en especial, su fascinación por los juguetes y la sidra. Como primera petición, Ratts querrá que le lleves a "Real Cider".



3) Da la vuelta y ve hacia el centro, justo donde está la computadora, ahí, habla con uno de los dos hombres que parecen traer un casco color naranja. Escucha lo que tiene que decir y, al terminar, te dirá que ha estado trabajando en su propia fórmula para hacer sidra.

4) Ya con la Homemade Cider, regresa con Ratts y dásela a probar, aunque el muy ingrato te dirá que no es lo que quiere; tendrás que buscar de nuevo su Real Cider.



5) Ve con Karen (la asistente del jefe) y te contará sobre una chica que se ha convertido en su gran admiradora y siempre le manda pasteles. Al terminar de decirlo, te obsequiará 50 de esas delicias.

6) Regresa con los pasteles y entrégaselos a Ratts para que te reclame una vez más por no haberle llevado lo que te pidió.



7) Regresa a donde está la computadora y habla con un soldado vestido de verde que está por ahí. Él ya ha bebido demasiada sidra y se le notará en su manera de hablar. Escucha lo que tiene que decir y, al finalizar, te dará una botella con un poco de su Vintage Cider.

8) Lleva esta sidra con Ratts para que, quizá, pruebe algo que sea de su agrado, pero como la botella estaba casi vacía y no es lo que deseaba, deberás comenzar a buscar otra vez.

9) Habla con el otro personaje parado junto a la computadora, que tiene un casco color naranja. Él te dará algo de información acerca de los robots y de cómo no pueden usar técnicas; al terminar, te dirá que eres un "Cider Nut".

10) Corre con Ratts y cuéntale lo que acaba de suceder, al escucharte él se molestará mucho y te dará un poco de su Precius Cider, argumentando que nadie puede hablar mal de ti y de su sidra.

11) Regresa con el hombre que te dijo "Cider Nut" y dale la Precius Cider de Ratts. Será tal su emoción por probar esa sidra, que te dirá su más profundo secreto sobre las cartas de batalla y después te dará su Treasured Cider.



12) Ahora sí, por fin tienes la mejor sidra de todas, llévala con Ratts y deja que la disfrute. Para agradecerte, te dirá los secretos de las cartas de batalla y, enseguida, te enviará a que hables con sus tres aprendices.

13) Busca a sus tres aprendices en toda el área para que cada uno comparta contigo una de las enseñanzas que ha aprendido con Ratts.

14) Finalmente, vuelve con Ratts para que te convierta en uno de sus discípulos. Supuestamente, aquí debería de darte la carta que todo este tiempo has buscado, la Akiko's Frying Pan, pero la perdió, así que por ahora sólo te puede dar un autógrafo.



15) Termina tu juego y salva para regresar al menú principal. Selecciona Offline Game y después Story, escoge Hunters o Arkz y procede.

16) Busca a Ratts y muéstrale el autógrafo, al reconocerlo te dará la carta que tanto anhelas.



Desconéctate:

Recuerda, los save files de tu Memory Card no se pueden copiar, así que elige con cuidado el lugar donde vayas a iniciar tu juego. Nunca retires una Memory Card del Nintendo GameCube mientras estés jugando porque puedes llegar a dañar los archivos. Para salvar tu juego, siempre tendrás que escoger Quit y esperar a que todos los diálogos de advertencia pasen para poder apagar. Nuestra última recomendación es que aproveches y disfrutes este juego al máximo (en especial, si estás pagando con tu Hunter's License), compórtate bien y procura hacer grandes amigos para tener con quien jugar en la red.





007 EVERYTHING OR NOTHING

LAS VENTAJAS DE SER BOND

Ser agente secreto implica muchos riesgos, pues peligrosos grupos de villanos tratarán de poner bombas en tu auto o tu casa. Pero también tiene sus ventajas como las fiestas, autos de lujo, artefactos de alta tecnología y, sobre todo, bellas mujeres como Denise Richards, Halle Berry, Heidi Klum y, quizá próximamente, la diva del pop Britney Spears.

A través de las siguientes nueve páginas recibirás un entrenamiento para convertirte en un verdadero agente secreto, o por lo menos uno mejor que Cody Banks. Así que prepárate porque debes impedir una catástrofe mundial, rescatar a la chica y evitar que tu traje se arrugue antes de que termine el día.

GROUND ZERO

GOLD MEDAL: 75,000 PUNTOS.

PLATINUM MEDAL: NO IMPORTA QUÉ MEDIOS UTILICES, EVITA QUE TE HAGAN MÁS DE 500 PUNTOS DE DAÑO.

Como en toda película del 007, el juego iniciará con una balacera de la que debes salir dañado lo menos posible. Enseguida te darán la configuración de botones para enfrentar la misión, pero es muy trivial esconderse detrás de una pared, así que mejor aplica la técnica *kamikaze* y enfrenta cara a cara a los soldados.

El primer objetivo es recoger el portafolio que está al centro, tómalo y entra en la puerta recién abierta, instantes después tendrás un lanzamisiles en tus manos, úsalo para derribar el avión y prepárate para huir por el hueco que se abrió en la pared justo en el punto de inicio.





BOND MOMENTS:



1.- Justo después de destruir el avión y los dos tanques, baja a rappel por el balcón donde tomaste el lanzamisiles y el chaleco.



2.- En tu camino hacia el hueco en la pared, dispárale a los soldados de los tejados antes de que éstos lleguen al suelo.

GOLD MEDAL: 90,000 PUNTOS.

PLATINUM MEDAL: TERMINA LA MISIÓN EN MENOS 3:20 MINUTOS.

Es tiempo de mostrar las habilidades de Bond y la oportunidad perfecta para hacerlo es bajar a rappel por un edificio mientras éste explota. Evita las llamas para conservar tu energía hasta llegar a tierra firme. Pronto verás un conducto de gas, primero elimina a todos los soldados que están cerca, y así tener libertad de arrojar un explosivo dentro del conducto.



Una nueva explosión abrirá el camino por el que debes arrojarte a rappel. Baja hasta un pasillo bloqueado por las llamas y entra en el edificio. Ve hacia la derecha y sal por otro extremo de la construcción donde necesitas apagar el fuego que impide tu paso, esto lo harás al presionar un botón rojo parpadeante. Regresa al interior del inmueble y ve hacia el pasillo que ahora estará libre de las llamas, desciende a la parte baja del edificio para terminar la escena.

BOND MOMENTS:



1.- En cuanto desciendas al primer nivel (antes de arrojar la bomba al conducto) ve hacia la izquierda, elimina con mucho cuidado al guardia que está en la computadora y dirígete al final de ese corredor. Sigue de frente y camina hacia la válvula ubicada al final del corredor y enciéndela para arrojarles vapor a los soldados.

BOND MOMENTS:

2.- Después de derrotar a los guardias en el primer piso, usa la pistola de rappel para subir en la esquina izquierda (desde el punto de inicio), ahí mismo está un "Sniper Rifle", tómalo y regresa para poner la bomba en el ducto.

3.- En tu segundo descenso a rappel verás un pequeño balcón, ahí encontrarás algunos artículos de oficina en mal estado por la explosión, a tu derecha hay una mesa, golpéala para obtener un Bond Moment.



4.- Cerca del interruptor que apaga las llamas está otro botón para arrojar vapor, úsalo igual que en el punto número uno.

5.- Partiendo del punto cuatro, entra al edificio y dispara al techo para derribarlo sobre un soldado.

TRAIN CHASE
GOLD MEDAL: 150,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: TERMINA LA MISIÓN EN MENOS DE 2:30 MINUTOS.

Aquí tienes dos opciones para elegir: izquierda o derecha. Ésta es una misión de persecución, rapidez y habilidad sobre ruedas, si optas por el camino de la derecha verás una motocicleta y, si escoges la izquierda, un Porsche Cavenne. El objetivo es sencillo, sólo presiona el acelerador a fondo y usa tus misiles para eliminar cualquier amenaza que se interponga a tu paso. La moto es más inestable que el auto, así que no la elijas si tu pulso también lo es. Casi al final de la misión estarás sobre las vías del tren, aquí debes seguirlo a toda velocidad e introducirte por debajo de éste antes de llegar al puente.





BOND MOMENTS:

1.- En cuanto veas un helicóptero acechando tu camino, dispárale un par de misiles para derribarlo.



2.- Si vas en el Porsche llegarás a una estructura tipo egipcia, salta por la rampa de la izquierda cerca de donde cayeron los pilares.



3.- Segundos antes de acercarte al tren, a tu derecha notarás una rampa que te impulsará directo a las vías, úsala para conseguir otro Bond Moment.

AN OLD FRIEND
GOLD MEDAL: 125,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: PARA ESTA MEDALLA DEBES SALIR ILESO DE PRINCIPIO A FIN.



¿Pensaste que caerías al fondo del acantilado? Pues no es así, James Bond siempre trae un "as" bajo la manga y en menos de un segundo logró quitarse el cinturón de seguridad, salir del vehículo y entrar directamente al tren –ni Houdini lograría tal hazaña–. Destruye las seis computadoras para evitar el lanzamiento de los misiles. Después del vagón donde usas los lentes de visión térmica, te encontrarás con tu "viejo amigo" JAWS, un villano con dentadura metálica. Para vencerlo, simplemente golpéalo a puño limpio para que caiga en los conductos electrificados.

BOND MOMENTS:



1.- En el primer vagón, derriba a los dos guardias ubicados tras las computadoras (botones X + Y) y dispárale al tercer vigilante que está caminando.



2.- Entra en el segundo vagón y derriba al guardia de la derecha y dispárale al otro que patrulla el área.

3.- Derriba al guardia del tercer vagón y evita que te descubran los demás enemigos. Ahora, dispárale con tu arma al segundo guardia para obtener el Bond Moment.

4.- Vigila al soldado que patrulla el lado izquierdo del misil, espera la menor oportunidad y somete al vigilante de la derecha, el tercero de ellos ni siquiera se moverá de su posición.

SAND STORM
GOLD MEDAL: 160,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: DERROTA AL GENERAL EN MENOS DE 45 SEGUNDOS.

Si ya dominaste la moto, ¿por qué no seguir con un helicóptero? Insistimos, James es tan "experimentado" como agente secreto, que incluso puede conquistar a una chica (Heidi Klum) mientras pilotea un helicóptero por zonas de alto riesgo. Simplemente usa tus misiles para deshacerte de todos los soldados indeseables que irán tras de ti. Instantes más tarde, verás otro helicóptero comandado por un general ruso, síguelo hasta su guarida. Tu enemigo se esconderá bajo un campo de fuerza en un helipuerto, dispara tus misiles a cada lado del escudo para destruirlo y descubrir al general. Ahora, deja caer una bomba sobre el helicóptero contrario para concluir la misión.



BOND MOMENTS:



1.- Lanza un misil en el primer puente donde están dos autos disparándote.

2.- Arroja una bomba a cada barco que encuentres en tu camino (en total son tres).



3.- En la persecución con el ruso, esquiva las flamas que aparecerán dentro del templo.



SERENA ST. GERMAINE
GOLD MEDAL: 150,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: TERMINA LA MISIÓN DESDE EL HOTEL EN MENOS DE 1:55 MINUTOS.



Para nosotros, un día ideal sería conducir por senderos cercanos a la costa, en cambio, todos los "días de Bond" siempre son así, más un grupo de mercenarios persiguiéndolo en autos de lujo para aniquilarlo. El camino es fácil de seguir y, si por algún extraño misterio te pierdes, sólo retoma el curso del mapa (con dirección hacia el punto azul parpadeante) hasta llegar a una bella cabaña de descanso. Regresa a tu vehículo y toma la rampa, gira a la derecha y luego en la siguiente curva ve a la izquierda para llegar a un pueblo.

CRAZY... BOND
NO SÓLO LOS TAXISTAS PUEDEN HACER LOCURAS.

Inmediatamente que entres al pueblo, los policías irán tras de ti –ellos no aceptan sobornos, así que no intentes bajarte del auto–. Tu objetivo es perderlos hasta llegar al hotel, sólo necesitas presionar el botón B para usar el camuflaje en el auto y así volverlo transparente. Cuando llegues al punto donde un tanque bloquea el camino, salta por la parte izquierda de los pilares hacia el vacío. Sigue tu rumbo por el accidentado terreno y, justo antes del final, toma nuevamente la salida de la izquierda para evitar ser detenido.

BOND MOMENTS:



1.- Después de que "M" te sugiera hacer una distracción, oculta tu auto cerca de la fábrica de fuegos artificiales, luego usa un auto de radiocontrol y hazlo explotar.

2.- En cuanto recojas a Serena (Shannon Elizabeth, mejor conocida como la chica "American Pie"), te indicará el camino a seguir, en cuanto diga "Straight along this road" continúa de frente y verás dos vehículos bloqueando el camino, en lugar de atravesarlos, vira a la izquierda y conduce por el camino estrecho.

VÉRTIGO
GOLD MEDAL: 150,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: TERMINA LA MISIÓN EN MENOS DE CUATRO MINUTOS.



Ésta es realmente sencilla, sigue el camino de la derecha y trata de liquidar a los guardias sin ser descubierto para obtener los Bond Moments. Al llegar al final del camino, usa tu pistola de rappel y trepa por el muro hasta el segundo nivel, sigue el mismo procedimiento para acceder al tercer piso donde un soldado tratará de dispararte, elimínalo antes de que te ataque y sube por esa nueva ruta. Gira a la derecha, dispárale al guardia que tiene el lanzamisiles y empuja uno de los vagones para abrirte camino.

Continúa tu ascenso hasta llegar al séptimo piso, hay tres soldados, aniquílalos y toma el dispositivo electrónico que está en la mesa de la derecha. Sal y regresa al quinto piso y usa tu nuevo accesorio en una habitación donde hay un símbolo de electricidad rojo parpadeante. Por último, dispárale a la antena de comunicaciones que verás al salir y regresa al elevador para terminar la misión.

BOND MOMENTS:

1.- Al inicio, ve a través del túnel oscuro de la derecha y elimina a los cuatro soldados sin ser descubierto.



2.- En el piso donde liquidaste al soldado con el lanzamisiles, usa tu "sentido Bond" y observa los barriles cercanos a la estación de radar, dispárales hasta destruirlos por completo.

3.- Partiendo del punto anterior, después de mover el vagón, sigue de frente por el pasillo y arrójate para llegar a otro nivel donde debes usar los lentes de visión térmica. Llega hasta el final y toma el lanzamisiles.

4.- En el nivel donde empujas el vagón, ve hasta el final de la vía, notarás que está bloqueada por tablas de madera, pero en la parte baja puede pasar una de las arañas mecánicas. Utilízala y sigue el camino a la armería y, finalmente, al cuarto de control.

THE RUINED TOWER
GOLD MEDAL: 175,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: EVITA GASTAR MÁS DE 10 CARGAS DE TU ARMA.



Deshazte de los guardias que patrullan la zona y sal del edificio, ahora piensa en la forma de infiltrarte a las ruinas. Para lograrlo, sube al nivel de las vías, a la derecha hay un elevador de color café, dispara tu cuerda para rappel y sube de inmediato. Ahora ve hacia el otro extremo para encontrar otro elevador de carga, presiona el botón y caerá una caja, dejando un hueco libre para que entres por ahí. Ya en la mina, baja la palanca para mover el vagón que te abrirá el camino hasta la puerta de las ruinas.

BOND MOMENTS:

1.- Usa dardos tranquilizantes en los dos guardias que patrullan el cuarto donde inicias.



2.- Elimina a los siguientes dos sin ser detectado, te recomendamos también usar dardos.

3.- Al salir del edificio de inicio, mira a tu derecha con ayuda de tu "sentido Bond". Descubrirás un muro por el que puedes escalar.



4.- Escala por la pared de madera, observa detenidamente para descubrir un pequeño camino que sólo puede recorrer una de las arañas mecánicas.

DEATH OF AN AGENT
GOLD MEDAL: 200,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: EVITA RECIBIR MÁS DE 100 PUNTOS DE DAÑO.

El agente 003 fue capturado por Nikolai Diavolo, quien al descubrir a Bond, decide dispararle a quemarropa a su prisionero para dejarlo morir lentamente. Ve de inmediato con 003 para escuchar sus últimas palabras. Baja hasta las minas y ten cuidado con los soldados que se ocultan en las cajas. Pronto llegarás a una ruta oscura, usa tus lentes de visión térmica para salir de las catacumbas. Ahora, sigue el camino de los rieles hasta llegar al exterior. El último objetivo es rescatar a Serena.

BOND MOMENTS:

1.- Después de ver el video de 003, usa una araña mecánica y condúcela por el pequeño hueco cercano a las escaleras y déjala caer sobre los tres primeros guardias.



2.- Desciende por el hueco de la derecha (parte baja de este lugar) y utiliza los lentes de visión térmica para localizar el lanzamisiles.

3.- Al salir de las catacumbas, activa la palanca y usa tu "sentido Bond" para disparar a un tanque de gas propano.



4.- En el rescate de Serena, verás un gran risco con dos guardias, gira a la izquierda para esquivarlo. Cuando estés lo suficientemente cerca, usa el "sentido Bond" y dispárale a la dinamita que está junto a ellos.

5.- Casi al terminar la caída (justo donde hay una terraza de madera), cruza por el hueco de la izquierda en lugar de esquivar por la derecha.

6.- En cuanto pases el punto anterior, fija tu mira hacia un tanque de gas propano. ¡Hazlo explotar!

A SHOW OF FORCE
GOLD MEDAL: 200,000 PUNTOS.

PLATINUM MEDAL: SUBE AL AVIÓN EN MENOS DE 45 SEGUNDOS.

Disparar o manejar, ¿qué es más divertido? Por desgracia, no hay forma de comprobarlo. Tú debes disparar con la metralleta o con el lanzacohetes, mientras Serena conduce el tanque –aquí se cumple de nuevo la teoría que las mujeres no son buenas detrás del volante–. Enfócate a dispararles a tus enemigos hasta llegar al final. En la segunda parte, sube a la moto, gira a la derecha y sigue hasta encontrar un avión que debes abordar. Usa misiles para abrir la compuerta posterior.



BOND MOMENTS:



1.- Destruye el *jeep* que está al inicio de la misión.

2.- Dispárale a los barriles que están cerca de la tienda de cerámica.

3.- Usa un misil para explotar la gasolinería cerca del final.

4.- Toma la motocicleta, salta la rampa y vira a la derecha, pronto verás un atajo en el lado derecho, ve por ahí para ganar otro Bond Moment.

5.- Sigue por el atajo para encontrar un camión con unas tablas que sirven como rampa.

MARDI GRAS MAYHEM
GOLD MEDAL: 200,000 PUNTOS.

PLATINUM MEDAL: LLEGA DESDE EL TELÉFONO HASTA EL CAMIÓN DE TRANSPORTE EN MENOS DE 45 SEGUNDOS.

Es momento que conozcas a la agente Mya Starling –¡Sí! Es Mya, la misma que viste en el video de "Lady Marmalade", junto con Christina Aguilera, Pink y Lil Kim–. A través de la misión debes conducir por varios puntos, primero al estacionamiento del City Park, después debes buscar un camión de transportes y llevarlo a la fábrica, si no encuentras la ruta adecuada, sigue el punto azul parpadeante.



Ya en la fábrica, pon un rastreador en la llanta del camión de la derecha y prepárate para otra persecución, pero no te lleves un camión... sería demasiado lento. Usa tu auto y, en cuanto veas la limosina, dispárale todos los misiles que puedas para destruirla. Por último, maneja con rumbo al Kiss Kiss Club.

BOND MOMENTS:



1.- Después de contestar el teléfono, gira a la derecha y continúa hasta ver una señal de flechas que te indica el camino a la izquierda, vira a la derecha y entra en el callejón.

2.- Guarda tu auto dentro del compartimiento de carga del camión.



3.- Al llegar a la fábrica, toma tu vehículo y cruza a toda velocidad el tubo de concreto para atravesar la ventana de un edificio.

4.- Usa el ácido para detener la limosina.

THE KISS KISS CLUB
GOLD MEDAL: 225,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: NO USES MUNICIONES.



Rápida y con mucha acción son las palabras que mejor describen esta misión. En primer lugar usa tu "sentido Bond" y ubica un punto para emplear tu cuerda de rappel. Entrarás en la habitación de una bella mujer y, si tienes buenas manos, dale un masaje para ganar un Bond Moment.

Sal de allí y entra al cuarto de cámaras que está a la izquierda y presiona un botón en el panel para activar una puerta. Baja las escaleras y entra en el restaurante para una escena de gran acción. Ve por la tarjeta de acceso que está en la oficina del piso de arriba. Regresa y úsala en el camerino de Mya, entra por la puerta falsa de la derecha.

BOND MOMENTS:

1.- Dale un masaje a dos manos a la chica de la habitación.

2.- Cuando empiece la acción en el restaurante, camina a tu izquierda y presiona el botón A en la esquina para derribar los soportes de luz.

3.- Dispárale a uno de los guardias que te atacan desde la parte alta, ganarás el Bond Moment sólo si logras que caiga a la planta baja.

DEATH´S DOOR
GOLD MEDAL: 275,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: TERMINA LA MISIÓN EN MENOS DE 3:15 MINUTOS.



Los malos han descubierto a Mya y, si no te apresuras a rescatarla, su bella voz dejará de escucharse. Tu primer objetivo es usar la cuerda de rappel en la torre y subir hasta el campanario, toma de allí una llave. Regresa y entra al edificio de donde un guardia brincó por la ventana. Entra por la puerta de la derecha.

Sube hasta el balcón y utiliza el rifle de francotirador para destruir un botón de seguridad de color rojo, que está del otro lado. Ahora, entra por la puerta que se acaba de abrir. Te encontrarás con Jean Le Rouge, un villano fácil de vencer. Dispárale con tus mejores armas, pero no olvides desactivar el mecanismo que lleva a Mya hacia el fuego, antes que quede envuelta en llamas.

BOND MOMENTS:





1.- En la habitación donde usas la llave hay un hueco en el lado derecho, emplea una araña mecánica para conseguir el Bond Moment.

2.- Detén a todo aquél que trate de abrir la reja próxima al campanario.

3.- Sube al campanario y elimina al soldado sin usar armas.

4.- Dispárale a la caja de seguridad, usando el rifle de francotirador.

5.- Durante la pelea contra Jean Le Rouge, provoca una explosión cerca de él.

6.- Repite el punto anterior.

BATTLE IN THE BIG EASY
GOLD MEDAL: 250,000 PUNTOS.
PLATINUM MEDAL: LLEGA DESDE LA BASE DE BOND HASTA LA FÁBRICA EN MENOS DE 0:55 SEGUNDOS.

Conduce (sin detenerte) hasta llegar a la base secreta de Bond, y así cambiar de auto y tomar la ruta con destino a la fábrica. En este punto, Bond libera un auto de radiocontrol, condúcelo por los pasillos hasta un generador, usa el láser en este último para provocar una explosión masiva. Ahora sólo resta huir a toda velocidad y llevar a Mya hasta la comodidad de su hogar.

BOND MOMENTS:

1.- Arroja bombas de humo al carro enemigo que te persigue.

2.- Cruza por las paredes de cristal para ahorrar tiempo y permite que Mya desactive la bomba.

3.- Cuando tengas el auto de radiocontrol, verás un foco de color rojo, dispárale con el láser.

4.- Termina la misión en menos de 3:40 minutos.

5.- Durante la pelea contra Jean Le Rouge, provoca una explosión cerca de él.

6.- Repite el punto anterior.

Hasta el momento lo has hecho bien, pero no es suficiente, todavía está libre el maléfico Diavolo y su banda de criminales, por ello debes pulir tus habilidades de agente secreto y prepararte para las próximas misiones de esta nueva aventura de Bond... James Bond.



www.micel.com



amor internacional $3 + IVA

Desde tu Telcel envía el texto **LOVE <IDIOMA>** al número **23568**
ejemplo: LOVE CHINO
Idiomas: **HINDI, COREANO, ALEMAN, SUIZO, DANES, HOLANDES, PERSA, LINGO** y muchos más.

refranes $3 + IVA

Desde tu Telcel envía un mensaje con el texto **REFRAN** al número **23568**
ejemplo: REFRAN

horóscopos $3 + IVA

Desde tu Telcel envía el texto **HOROS <TU SIGNO ZODIACAL>** al número **23568** ejemplo: HOROS ARIES

chistes $3 + IVA

Desde tu Telcel envía el texto **CHISTE <CATEGORIA DESEADA>** al número **23568**
ejemplo: CHISTE CORTOS
Categorías: **CORTOS, DETODO, FEMINISTAS, MACHISTAS, NOMISMO, MAMAPAPA**

resultado última jornada $3 + IVA

Para conocer el resultado de la última jornada de tu equipo preferido envía el texto **RESULTADO <CLAVE DE TU EQUIPO>** al número **23568**

próximo partido $3 + IVA

¿Quieres saber cuando y contra quien jugará tu equipo preferido? Envía el texto **PROXIMO <CLAVE DE TU EQUIPO>** al número **23568**

posición general / grupo $3 + IVA

Para conocer la posición de tu equipo preferido en la tabla general, envía el texto **TABLA <CLAVE DE TU EQUIPO>** y para saber su posición en el grupo envía el texto **GRUPO 2** al número **23568**

top goleadores $3 + IVA

¿Quieres saber quienes son los cinco mejores goleadores de esta temporada? envía el texto **GOLEO** al número **23568**

CLAVES DE EQUIPOS

ATLAS	VERACRUZ
CHIAPAS	TIGRES
PUMAS	AMERICA
CHIVAS	PACHUCA
PUEBLA	CRUZAZUL
NECAXA	TOLUCA
IRAPUATO	MONTERREY
SANTOS	MORELIA
TECOS	SANLUIS
QUERETARO	ATLANTE

TONOS $13 + IVA






1 mensajes 2 3 enviar 80008 4 guardar tono

instrucciones: envía TONO espacio CODIGO al **80008**. Recibelo y guárdalo.

POLYTONOS $13 + IVA*






1 mensajes 2 3 enviar 80008 4 ve al link

instrucciones: envía POLY espacio CODIGO al 80008. Ve al link y baja tu polytono.

TOP 10

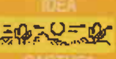
canción	código	canción	código	canción	código
★ La mesa que más aplauda	LAMESA	Jalisco	JALISCO	Pantera Rosa	PANTROSA
★ Los Changuitos	CHANGUIT	Agente 007	JMESBOND	Hotel California	HOTCALIF
★ D.Húngara (juego TTR)	DANZHUNG	Karma police	KARMAP	Adams Family	ADAMSFAM
★ Martinillo	INFANT01	Triste canción	TRISTECA	Caraluna	CARALUNA
★ Weecy Araña	WEECYARA	Lady marmalade	LADYMARM	Creep	CREEP
★ Tema Basketball	BASKETEM	Light my fire	LIGHTMYF	Bring me to life	BRINGME
★ Cowboys	INFANT02	Live and let die	LIVENDIE	Ghost Busters	GHOSTBUS
★ Medieval (Cool)	COOLMEDI	Livin' la vida loca	LIVINVID	Batman	BATMAN
★ Ole ole ole	PORRA2	Like a prayer	LKPRAYER	Rayando el sol	RAYANSOL
★ Lero lero	LEROLERO	19-2000	19T2000	La Bamba	LABAMBA
We are the champions	CHAMPION	Losing my religion	LSNMYREL	What's my age again	WHATSMYA
Complicated	COMPLCTD	Malagueña	MALAGUE	I'm slave for u	SLAVE4U
Creep	CREEP	Mariachi	MARIACHI	No surprises	NOSURPRI
Dirrty	DIRRTY	La chica yeye	YEYE	Again	AGAIN
Alucinado	ALUCINAD	Eres mi religión	MIRELIGN	Antro	ANTRO
Every breath you take	EVERYBRE	You are my heart, you are...	MYHEART	It must have been love	BEENLOVE
Clavado en un bar	CLAVADO	Niña fresa	NIFRESA	It's been a while	BNAWHILE
Me gustas tu	MEGUSTAS	Los picapiedra	PICAPDRA	El chapulin colorado	CHAPULIN
Feel good time	FEELGOOD	Papa don't preach	PAPADONT	Dammit	DAMMIT

LO MÁS VENDIDO EN MICEL

LOGOS $13 + IVA

1 mensajes 2 3 enviar 80008 4 guardar logo

instrucciones: envía LOGO espacio CODIGO al 80008. Recibe el logo y guárdalo.

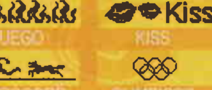







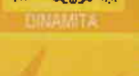






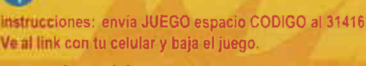










IDEA	2MONOS	4FBALON	8JUGADOR	2SANCHEZ	100PIES	BRAZIL	FUTBOL3
CACTUS1	BROTHER	BATIS	MICOCHE	BARCO	ARGENT	DONTTOUCH	DRAGONES
SIRENA	CANCHA	CDPLAYER	CULIA	CARDS2	BILLAR	COWBOYS	DANCEBOYS
FIUFI	ELLAEL	EVOLUCION	SOCCER	PACMAN	BUCEO1	DRAGON1	LOBO
FRESA	FUTBOL	FUTBOL2	PARACAIDAS	GOOOL	GUITARRA	HAPPYB	HUELLAS
DEPORTES	MALDINI	THESUN	FUEGO	KISS	ISLA	ILOVEYOU	HUESO
NADAR	NOCHEESTRE	NOTAIMPORTANT	PERROCORR	OLIMPICOS	FOOTBALL	GOLF	PARTY
PORTERIA	DISPAROS	PESAS	NOFEAR	DIABLOF	PEACEH	TORO1	DINAMITA

JUEGOS $26 + IVA* ¡NUEVO!

1 mensajes 2 3 enviar 31416 4 ve al link

instrucciones: envía JUEGO espacio CODIGO al 31416. Ve al link con tu celular y baja el juego.






Atomic Bamm	Top guy	Atomic Racing	Atomic Goldrush	Atomic Dropzone	Dragon & Dracula	Atomic Boulder
BAMM	TOPGUY	RACING	GOLDRUSH	DROPZONE	DRAGONDRA	BOULDER

códigos: BAMM, TOPGUY, RACING, GOLDRUSH, DROPZONE, DRAGONDRA, BOULDER



INFO!

TONOS: para celulares NOKIA GSM (con chip), p.e. 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290, celulares SONY ERICSSON (con chip),p.e. T230 T300 T610 Z600, SAMSUNG R225 R210 T100, LG W3000S, envía el texto: TONO BATMAN al número **80008**
Para celulares NOKIA digitales (sin chip),p.e. 1220 3320 5125 8260 8265, SAMSUNG A325, envía el texto: TONOT BATMAN al número **80008**

POLYTONOS: tu teléfono debe soportar polytonos (tonos polifónicos) y tener WAP configurado, envía el texto: POLY BATMAN al número **80008**
Recibirás un mensaje con un link. Ve al link, baja el polytono que compraste y listo.

LOGOS: para celulares NOKIA GSM (con chip), p.e. 1100, envía el texto: LOGO ISLA al número **80008**. Para celulares NOKIA digitales (sin chip), p.e. 8260 8265, SAMSUNG A325, envía el texto: LOGOT ISLA al número **80008**

JUEGOS: tu celular debe estar configurado para WAP.Para celulares: Nokia: 3100, 3300, 3595, 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage Sony Ericsson: P800, T610, T630, Z600 Motorola: T720, T720i, i85 y algunos más, envía el texto: JUEGO RACING al número **31416**. Visita **www.micel.com** para más juegos

Estos son algunos equipos que soportan los servicios de micel. Si el tuyo no está aquí, visita **micel.com** para verificar si puedes adquirir nuestros servicios. En nuestra página encontrarás más logos, tonos, polytonos, horóscopos, chistes, amor internacional, refranes y mucho más. Visita **micel.com**. ATENCIÓN A CLIENTES 01 800 00 MICEL también nos puedes escribir a soporte@micel.com *Aplican tarifas de transporte de Telcel GSM. Telcel no se hace responsable del servicio ni del contenido. Los servicios que ofrece micel funcionan si tienes un Telcel

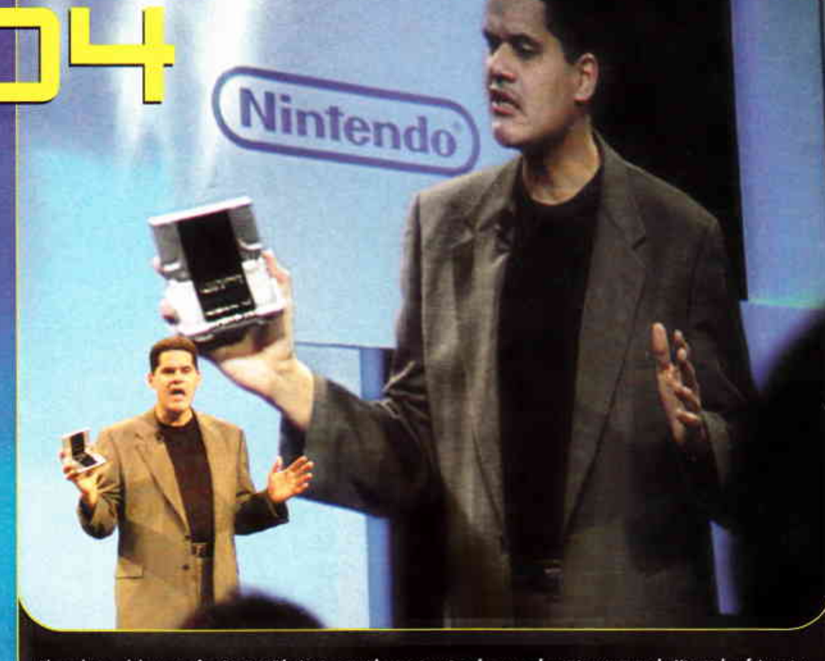


PREVIO

E3 2004

¡Llegó la hora!

El Nintendo DS es una realidad, ya sabemos cómo es, qué hace y lo que puede llegar a hacer... Desde luego, te mencionaremos algunas de las características del hasta ahora llamado "Nintendo DS", ¿porqué hasta ahora? Porque, en su momento, se dará a conocer su nombre y precio definitivos. Además, Nintendo nos sorprendió con una probadita de la nueva saga de Zelda para el Nintendo GameCube, las imágenes que vimos realmente nos dejaron con la boca abierta. A continuación te contamos lo que sucedió...



El conductor del evento fue Reggie Fils-Aime, presidente ejecutivo de mercadotecnia y ventas de Nintendo of America.

Se abordaron varios temas, entre ellos el eslogan de campaña 2004: "Game to Win", el cual refleja el interés de Nintendo por conservar su liderazgo en el mercado de los videojuegos, hablándonos no del pasado ni del futuro, sino del presente. Y, por supuesto, los próximos lanzamientos para el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance.

¿Qué te parece enviar mensajes escritos a tus amigos que tengan un Nintendo DS y, al mismo tiempo, hacer un dibujo que tu amigo pueda desplegar en su pantalla? Genial, ¿no? Esto será posible con el juego PictoChat. De las cosas que podría llegar a hacer el Nintendo DS, sería darle órdenes usando sólo tu voz como comando.

Por supuesto, se han desarrollado nuevos juegos para este sistema, pero también podrás seguir jugando los títulos que ya tienes en tu Game Boy Advance. Como se dijo en la presentación, esto sólo es el principio de un sistema que tiene un gran futuro.

¿Cuándo lo tendremos?

El lanzamiento para Japón y América será antes de fin de año, y para el resto del mundo será hasta el 2005. Como te mencionamos anteriormente, no hay un precio definitivo, pero creemos que no será muy elevado.

Otro anuncio muy esperado fue el del nuevo juego de The Legend of Zelda para el Nintendo GameCube. Las imágenes mostradas nos presentan a un Link totalmente distinto al que vimos en The Legend of Zelda: The Wind Waker. Los gráficos y el *gameplay* lucen excelentes... sólo nos resta contar los días para el lanzamiento de esta nueva aventura.



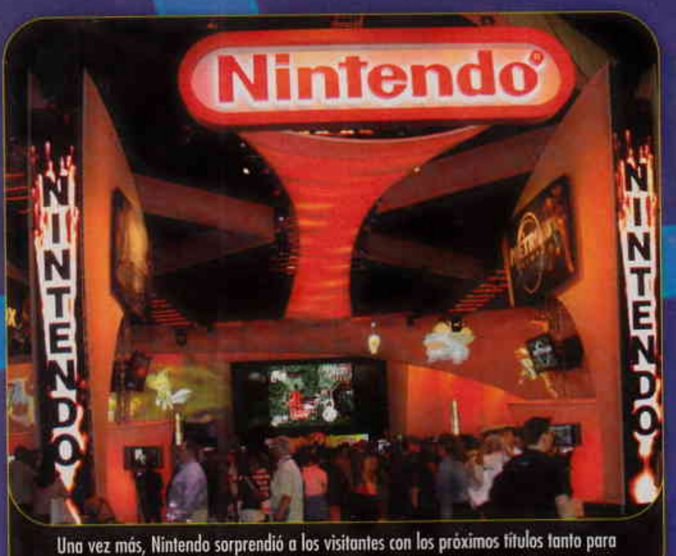
The Legend of Zelda
Nintendo GameCube

Después del video del nuevo Zelda, Shigeru "Link" Miyamoto hizo su triunfal entrada con escudo y espada en mano.





¿Te imaginas un Final Fantasy con tecnología de pantalla doble? ¿O una nueva aventura de Viewtiful Joe en el DS? Sin duda, el Nintendo DS será un sistema portátil que dará mucho de que hablar en los próximos meses.



Una vez más, Nintendo sorprendió a los visitantes con los próximos títulos tanto para el Nintendo GameCube, Game Boy Advance y, obviamente, para el Nintendo DS.

Super Mario 64 x 4

Los primeros juegos mostrados fueron: Super Mario 64 x 4 y Metroid: Hunters. Ambos con asombrosos gráficos tridimensionales que nos dejaron boquiabiertos. Nuestra primera impresión respecto al primer título fue ¡Super Mario 64 portátil!, sobre todo porque el aspecto gráfico es similar a ese exitoso juego, pero ahora el video nos enseñó a Mario, Luigi, Yoshi y Wario explorando y buscando estrellas en una nueva aventura. En una vista se puede apreciar la ubicación de tu personaje y en la otra el mapa del área. Si tocas un punto de la pantalla, podrás rastrear la posición de tus adversarios o ver un acercamiento del castillo.

Metroid: Hunters

En el caso de Metroid, se usó tecnología inalámbrica para interactuar hasta con cuatro jugadores simultáneos en modalidad "Deathmatch", cada jugador con un traje de color diferente, cuyo objetivo es eliminarse unos a otros hasta que quede sólo uno de pie. Aquí se puede disfrutar de la "touch screen" para girar la cámara, apuntar y disparar o sólo para transformarte en esfera. Pero lo mejor de todo es que se mantiene la misma arquitectura que en el universo de Metroid Prime.

Éstos son algunos de los títulos más esperados que aparecerán próximamente:

Nintendo GameCube
- The Legend of Zelda
- Advance Wars: Under Fire
- Donkey Kong Jungle Beat
- Fire Emblem
- Donkey Konga
- Geist
- Mario Tennis
- Metroid Prime 2: Echoes
- Paper Mario 2
- Star Fox

Game Boy Advance
- DK: King of Swing
- Donkey Kong Country 2
- F-ZERO GP Legend
- Hamtaro: Ham-Ham Games
- Kirby & The Amazing Mirror
- The Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario Party Advance
- Mario Pinball
- Mario vs. Donkey Kong
- Pokémon FireRed & Pokémon LeafGreen

Nintendo DS
- Animal Crossing DS
- Mario Kart DS
- Metroid: Hunters
- New Super Mario Bros.
- PictoChat
- Super Mario 64 x 4
- Wario Ware Inc. DS
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Spiderman 2
- Viewtiful Joe DS

Los principales atractivos del DS son: su conectividad inalámbrica, pantalla "touch screen" (como la de las agendas Palm), micrófono integrado y compatibilidad con el GBA. En cuanto a los juegos, podrás tener dos vistas diferentes, característica que ya nos imaginábamos, pero nunca de la forma en la que la mostraron.



PictoChat / Nintendo DS


Super Mario 64 x 4 / Nintendo DS

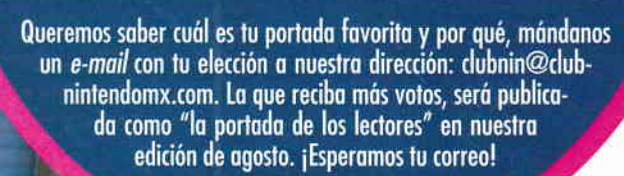
Algunas de las compañías que apoyarán el lanzamiento del DS son: Activision, Capcom, Sega, Ubisoft, EA, Tecmo, Namco, Vivendi, Square-Enix, Majesco, THQ, Atari y Konami, que son garantía de que pronto veremos juegos de gran calidad para este sistema.

En fin, hubo más noticias interesantes como el avance de Resident Evil 4, que luce cada vez más impresionante. Recuerda, éste es un previo con lo más relevante de lo ocurrido en la presentación de Nintendo a la prensa, en el siguiente número podrás enterarte de todo en nuestro reporte anual del E3.



Una foto dice más que mil palabras... checa el tamaño del DS, ¡en verdad es pequeño!

CN



Después de más de 150 portadas, te decimos cuál es nuestra favorita...

Este mes hemos seleccionado la portada que más nos gustó de entre 151 números normales y 7 especiales. Nos tomó mucho tiempo escoger una... pero, finalmente, ¡aquí las tienes! Te presentamos las elegidas por quienes hacemos Club Nintendo; por supuesto, te decimos qué aspectos influyeron en nuestra elección.



Queremos saber cuál es tu portada favorita y por qué, mándanos un *e-mail* con tu elección a nuestra dirección: clubnin@club-nintendomx.com. La que reciba más votos, será publicada como "la portada de los lectores" en nuestra edición de agosto. ¡Esperamos tu correo!



PEPE SIERRA

La del año 1 número 1 es la mejor portada, no por su diseño ni por su complejidad, sino porque representa el sueño que alguna vez tuvimos. Cuando salió esa edición a la venta, nunca nos imaginamos que 12 años después seguiríamos con la revista en el número 151 más todos los especiales. Existen varias portadas que me hubiera gustado mencionar, pero tenía que ser una y me decidí por la ya mencionada. En ese número, tuvimos Nintensivos dedicados a estos títulos: Super Mario Bros. 3 y Teenage Mutant Ninja Turtles II.





HUGO "CROW"

Son tantas que decidirse por determinada portada es complicado, pero aun así, mi voto es para la de febrero del año 13: Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Mi elección se debe a dos motivos principales: primero, en ella apareció ese título que tanto tiempo esperé y, segundo, porque esta portada impactante forma parte de la nueva imagen de Club Nintendo. En dicha edición, contamos con un Nintensivo de Mario and Luigi Super Saga y tips de Tony Hawk's Underground para dominar la patineta, así como varios *reviews* interesantes.





ALEX "PANTEÓN"

Fue muy difícil decidir qué portada me ha gustado más de toda la historia de nuestra revista. Al final, me decidí por la increíble portada de Castlevania, año 8 número1, pues me encantó la manera como se imprimió el sentimiento que transmite esta gran saga épica en la portada. En ese número, incluimos un buen Museo de Ghosts 'n Goblins, además de un interesante Control de los Profesionales que trató acerca de los trucos de los juegos. No puedo evitar decirlo, la portada que ocupa el segundo lugar es la de Eternal Darkness.





RAFA "ENRAK"

Son varias las portadas que me gustan y fue un gran dilema escoger una, pero la que más llamó mi atención, es la del año 2 número 6. De todas las publicadas, ésta es la más colorida y me hace recordar mis tardes de infancia cuando jugaba con mis amigos para terminar Battle Toads in Battlemaniacs. En ese número se presentaron algunos cursos Nintensivos de Batman Returns y Mario Paint, también hay Información Supernesesaria de Run Saber, WWF Royal Rumble, los S.O.S., el Control de los Profesionales y el Control de las Celebridades con Eugenio Derbez.



Perspectiva



GUS RODRÍGUEZ

¡Qué difícil! ¿No se pueden más? Ni modo, la portada que escojo es la del primer aniversario, año 1 número 13. Ésta me gustó porque apareció Mickey Mouse, mi personaje favorito, y también porque representó cumplir un año con la revista, algo que en el momento de empezar veíamos muy lejano. El lograr publicar 12 números en un proyecto de este tipo es prueba de que las cosas están funcionando bien. Nunca imaginé que llegaríamos a la edición 150, en cambio, ahora, sí visualizo nuestro número 300. ¿De qué juego será?

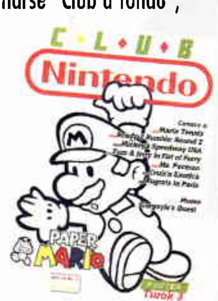




FRANK

Sin duda, mi favorita es la del año 10 número 1 porque marcó el inicio de una década de Club Nintendo y, como diseñador, el haber podido jugar con el logo, simplificando su diseño hasta esta versión, basado en el novedoso concepto de Paper Mario, fue la razón principal para elegirla de entre las otras 150.

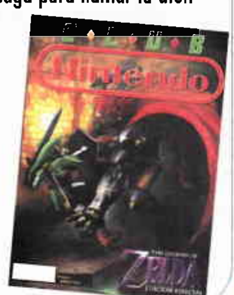
Este número debió llamarse "Club a fondo", debido a que existen 20 razones para ello. También incluimos el artículo sobre Space Invaders X, el Museo de Gargoyle's Quest y un CN Profile con Fox McCloud.





TOÑO RODRÍGUEZ

Mi portada preferida "con lugar a dudas" es: edición especial de Zelda, ¿por qué con dudas? porque tenía varias como ganadoras. Desde mi punto de vista, esta portada lo dice todo, es un juego que no necesita mucha presentación y ha sido la portada más limpia en cuanto a información de textos. Fue suficiente una ilustración y el logotipo de esta gran saga para llamar la atención de nuestros lectores, de hecho, esta edición especial ha sido de las más solicitadas por nuestros hermanos sudamericanos, además de que su información es de colección.





JUAN "MASTER"

Sinceramente, el elegir mi portada favorita resultó una encrucijada, pero al final me decidí por la primera, la del año 1 número 1, porque representa el "inicio" de este gran proyecto, que gracias al apoyo de todos ustedes, se ha mantenido como la revista favorita de los videojugadores de Nintendo en México. Mario llegaba a nuestra ciudad para quedarse en nuestro corazón. Hay otras portadas que me gustan mucho, pero ninguna como la del invierno de 1991. En aquella ocasión, publicamos un Nintensivo de Super Mario Bros. 3 y otros artículos.





AXY

A lo largo de toda la historia de Club Nintendo, hemos tenido tantos juegos en portada que es difícil decidirse por una en especial. Elegí la de Super Street Fighter II, año 3 número 7, porque es uno de los títulos que más había esperado. Fue una portada tan atractiva, que los fans de las peleas quedamos encantados. En ese número tuvimos un Nintensivo de uno de los grandes clásicos de todos los tiempos: Super Metroid, además de un minicurso para aprender algo de la escritura japonesa katakana y un par de arcadias.





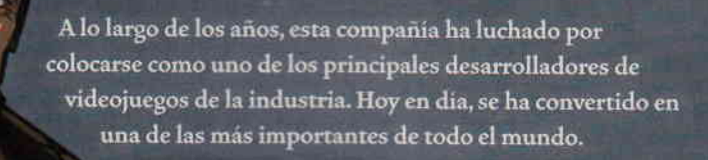
SPOT

Como es bien sabido, mi fuerte son los juegos RPG y, curiosamente, en todos los años de Club Nintendo jamás hemos publicado portadas de las sagas de Role Playing Game más famosas, como Final Fantasy, Chrono Trigger o alguna de la serie de Lufia. Pero, ¡oh, sorpresa!, lo maravilloso regresa a Nintendo con Final Fantasy Crystal Chronicles y, por supuesto, esta vez aprovechamos para publicar una portada impresionante. Por ello, mi portada favorita es FFCC, año 13 número 1, donde se incluyen tips de Mario Kart: DD!!





Por Enrak

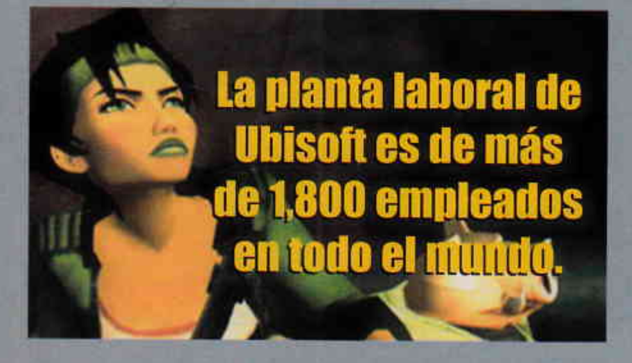


A lo largo de los años, esta compañía ha luchado por colocarse como uno de los principales desarrolladores de videojuegos de la industria. Hoy en día, se ha convertido en una de las más importantes de todo el mundo.

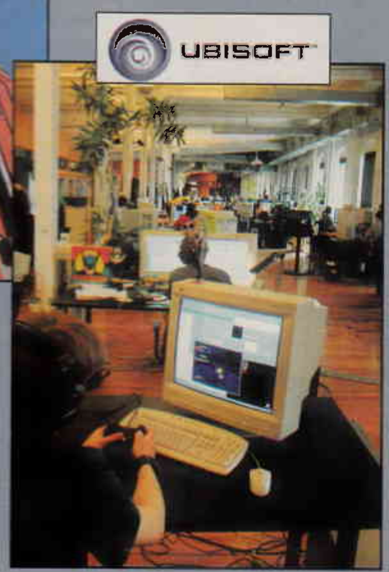
Ubisoft no es una empresa tan antigua como otras que tienen gran reputación a nivel mundial, pero ha logrado salir adelante gracias a su enorme empeño. Es de origen francés y, en los años que lleva en este negocio, ha podido colocarse en los primeros lugares.

Trabajando en Ubisoft

El trabajar para una compañía de videojuegos es muy demandante, el nivel de conocimiento y experiencia que debes tener tiene que ser muy competitivo. Para conseguir una oportunidad, debes tener un grado de estudios y demostrar que eres bueno en tu trabajo. Aunque las exigencias parecen muchas, las recompensas son buenas.







Las oficinas de Ubisoft son muy padres, el ambiente de trabajo en inmejorable y todos los empleados, en general, laboran hasta tarde.

Cronología:



Cinco hermanos de apellido Guillemot, fanáticos de la nueva tecnología, sobre todo multimedia, deciden crear su propia compañía llamada Ubisoft. Su producción y distribución era muy limitada y no llegaba más allá de Inglaterra. Después de convencer a empresas como Electronic Arts, Sierra On Line, Ubi se encarga de la distribución de sus productos en Francia.



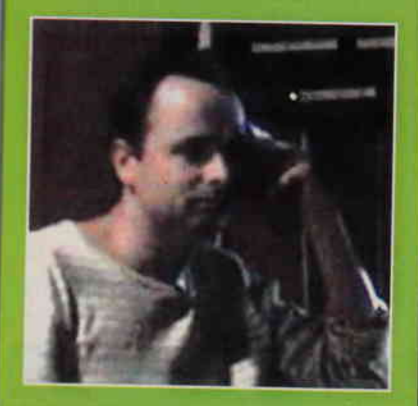
La empresa toma un nuevo rumbo y decide impulsar el nombre Ubisoft al exportar sus productos hacia los mercados más grandes del mundo, entre estos destacan Estados Unidos de América, Alemania y algunos otros países europeos de gran importancia en la industria.

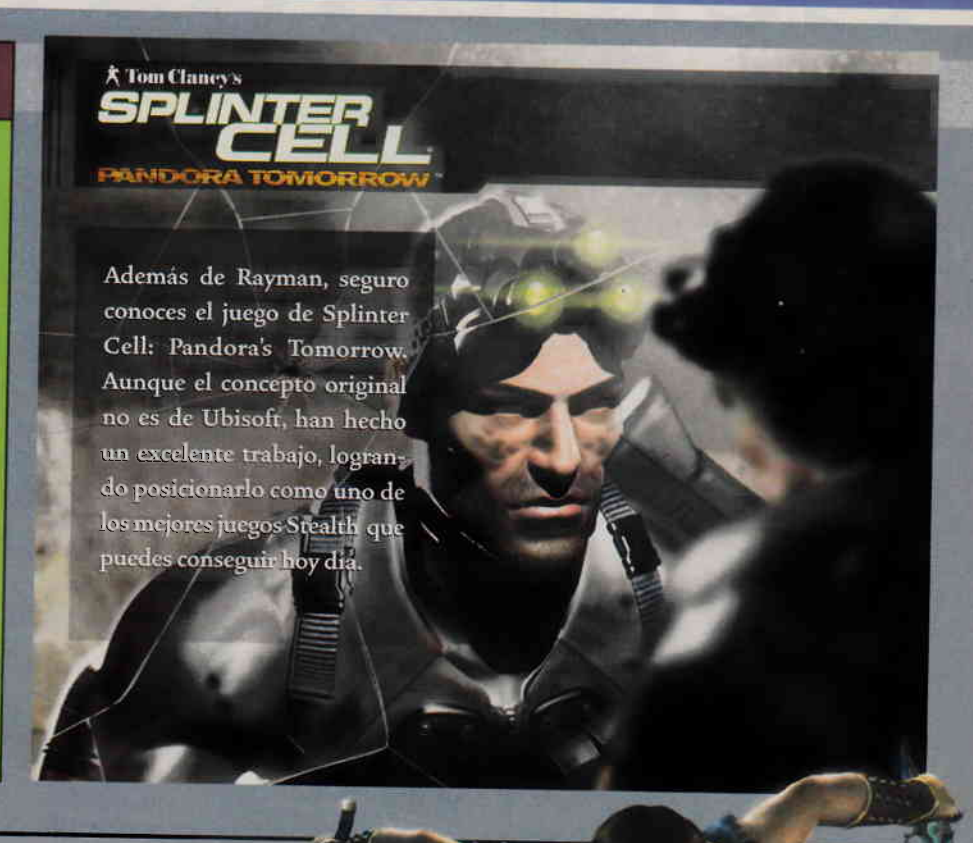
1990

Después de haber incursionado con éxito en los mercados internacionales, deciden darle un giro a la industria del videojuego y contratan a un equipo joven para que desarrolle nuevos proyectos con conceptos innovadores. Gracias a este equipo de profesionales, Ubisoft pronto vería incrementar la demanda de sus juegos, por lo que tenía que tomar una decisión... expandirse más o desaparecer.

Personalidades

Una de las caras más famosas de Ubisoft es Michael Ancel, creador del personaje Rayman y productor de otros títulos, como Beyond Good & Evil, Prince of Persia y Black & White, entre otros.





Además de Rayman, seguro conoces el juego de Splinter Cell: Pandora's Tomorrow. Aunque el concepto original no es de Ubisoft, han hecho un excelente trabajo, logrando posicionarlo como uno de los mejores juegos Stealth que puedes conseguir hoy día.

Comentario final

Tal vez esta empresa no figure dentro de la lista de favoritas como Nintendo, Capcom o Konami, pero algo es seguro, las metas que se propone las cumple y su compromiso con la calidad se nota en sus títulos. Después de analizar sus juegos, Ubisoft nos ha dejado claro que hace bien las cosas y, por tanto, se perfila dentro del grupo de los grandes desarrolladores de la industria del videojuego.



1994

El nuevo estudio de Ubisoft ubicado en Montreuil, Francia, pronto descubriría el talento de una persona excepcional, Michael Ancel, productor de éxitos como la saga de Rayman y Tonic Trouble.



1996

Por primera vez, Ubisoft aparece en la bolsa de valores y se asocia con Warner Brothers Interactive Entertainment para producir juegos de personajes como Batman.

2000

También adquiere los estudios Red Storm Entertainment, TLC GAME Studios y Blue Byte Software.



2003

Gracias al rápido crecimiento de la compañía, durante el 2001 y 2002 se abrieron subsidiarias en Canadá, Suiza, Corea del Sur y Finlandia. Títulos como Tom Clancy's Splinter Cell, Prince of Persia, XIII, Rayman 3 and Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield son sólo algunos de los hits que puedes jugar para este año, y mucho más se agregarán a la lista.

Cementerio de videojuegos

Por: Panteón

Mega Man X
SNES, Capcom, 1994

¡Muchas gracias a todos los lectores que me hicieron favor de enviarme sus correos electrónicos! El club es una realidad y ya cuenta con muchísimos miembros, así que si todavía no me envías un *e-mail* con tus datos, ¡no esperes más! Como miembro podrás participar en las trivias, ganarte fabulosos premios y gozar de otras ventajas. En esta ocasión, revisaremos el tan solicitado juego del héroe de titanio azul, que apareció para el legendario SNES.



Mega Man X fue el primer juego de la nueva generación de este popular personaje, al cual se le realizaron varios cambios que le dieron un estilo más serio a la saga. Claro, también se conservaron muchos elementos clásicos de la serie, como el uso de las armas de los enemigos, los tanques auxiliares de energía y el cargar poder en el X-Buster para ejecutar un disparo más potente.

El legado del Dr. Light

El Dr. Light creó varios robots para ayudar a la humanidad, pero el malvado Dr. Willy lo traicionó y volvió a sus creaciones en su contra. Light sabía que un héroe debía poner en orden las cosas, por lo que convirtió a su robot casero, Rock, en Mega Man. Numerosas batallas se suscitaron entre Mega Man y los robots de Willy a lo largo de varios juegos, pero en todos ellos, Mega siempre resultó vencedor...

Algunos años más tarde, el Dr. Cain encontró el laboratorio subterráneo del Dr. Light. En este lugar aprendió sobre los reploides, robots capaces de sentir y tomar sus propias decisiones; además, descubrió a X, el primer reploide, quien estaba en una cápsula, la cual escaneaba todos sus sistemas para confirmar que era 100% confiable. El Dr. Light dejó como advertencia que los reploides debían pasar los 30 años de prueba de sistemas, para evitar que se volvieran en contra de los humanos. Entusiasmado con esta increíble tecnología, decidió crear nuevos reploides, lo que fue el inicio de una nueva raza de robots más adelantados.



Sigma y los Maverick Hunters

Cuando todo parecía marchar bien, algunos reploides se volvieron contra los humanos, convirtiéndose en Mavericks. Los Mavericks Hunter (MH), un grupo de reploides comandados por Sigma, iniciaron una cacería de Mavericks; pero el mismo Sigma se volvió contra los humanos y una nueva guerra robótica se desató. Zero, el nuevo líder de los MH, emprendió la búsqueda de Sigma y su fortaleza. Un poco confundido, X siguió a Zero en su lucha, aunque desconocía lo que el destino le tenía preparado...



¡Acción al estilo X!

Al igual que sus predecesores, MMX es un juego de plataformas con mucha acción en 2D. "X" puede correr, disparar, saltar y deslizarse por las paredes para explorar los grandes escenarios del juego. Además, puede copiar (como su versión anterior) las armas de los enemigos que derrote y usarlas a su favor. Por otra parte, el Dr. Light dejó esparcidas unas cápsulas con los aditamentos especiales de X; cada una era una parte de la armadura especial que daba nuevas habilidades a este héroe, como resistir el daño o incrementar su poder de disparo.



Los Mavericks

A diferencia de los Mega Man anteriores, en donde todos los robots enemigos se llamaban "algo" Man, en MMX los Mavericks tuvieron nombres y formas de animales, combinados con sus habilidades especiales. Los Mavericks eran ocho (para no perder la costumbre): Flame Mammoth, Storm Eagle, Launch Octopus, Armored Armadillo, Sting Chameleon, Boomer Kuwanger, Chill Penguin y Spark Mandrill.



¡Qué escenarios!

Uno de los atractivos principales de **Mega Man X** eran las excelentes etapas de cada Maverick. En todos los escenarios había *items* ocultos y estaban muy bien hechos, con detalles muy padres para explorar. Pero eso no es todo, pues también tenían interacción entre ellos, la cual dependía del orden en el que los pasaras. Esto también afectaba el reto en algunos casos, pues las escenas cambiaban en forma radical.



Un personaje que se ganó a los jugadores

A pesar de que X era el personaje principal y a quien controlabas, las acciones de Zero fueron tan legendarias y heroicas, que lo convirtieron en uno de los favoritos de los fans. Al principio, cuando Vile tenía a X a su merced, Zero hizo una dramática entrada al destruir el brazo de la armadura de Vile, ¡salvando al héroe del juego! Cuando X llegaba a la fortaleza de Sigma, descubría que Vile tenía a Zero cautivo en un contenedor. X trató de salvarlo, pero el poder de Vile lo apabulló. Entonces Zero escapó de su prisión y se sacrificó a sí mismo para destruir la armadura de Vile, permitiendo a X tener una pelea más justa. Para finalizar, cuando Zero dejó de funcionar, después de la tremenda explosión, ¡irremediablemente, este momento provocaba algunas lágrimas!



La Legión


1


2


3


4


5

El nombre ha sido elegido, el club está listo, y muchos lectores ya son miembros oficiales de esta selecta orden de videojugadores. Lo prometido es deuda y aquí está la trivia para que te ganes uno de los premios mencionados en el cementerio del número anterior: dos *bonus disc* de Zelda, un llavero con luz The Lord of the Rings, un llavero con voz de Homero Simpson y dos lentes de Harry Potter. Envía únicamente por correo electrónico a: panteon@clubnintendomx.com los nombres de los juegos a los que pertenecen las siguientes fotos. Se recibirán correos hasta el 30 de junio. ¡Así de fácil puedes ganar! Los primeros seis correos electrónicos que lleguen con las respuestas correctas, serán los ganadores. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), de lo contrario tu participación no será válida. Los seis ganadores podrán elegir su premio, claro, respetando el orden en el que llegaron sus *mails*. ¿Qué esperas? ¡Demuestra tus conocimientos de cultura de videojuegos! Nos comunicaremos con los ganadores vía telefónica el día 9 de julio y sus nombres serán publicados en la revista de agosto en el Cementerio de videojuegos; los que residan en el D.F. y área metropolitana tendrán hasta el 31 de agosto para recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en: Vasco de Quiroga #2000, Edificio E Piso 2, Colonia Santa Fe, en días y horas hábiles. Tendrás que traer tu identificación con copia. Si eres del interior de la República, ¡te mandamos tu premio! Recuerda que esta promoción es válida sólo en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004. Para mayor información, llama al: 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Uno con el control

Por Master

¡Hola! ¿Cómo has estado? Espero que las jugadas que te presenté en el número de marzo te hayan servido para mejorar tu estilo de juego en Fifa 2004. En esta ocasión, decidí compartir contigo algunas técnicas y combos para un clásico de los juegos de pelea en 2D: Capcom vs. SNK 2 EO, sobre todo porque es uno de los que más disfruto en una buena reta. Debido a que son muchos los personajes de este juego, elegí los que, a mi parecer, son los más populares, pero no te preocupes si no está alguno de tus favoritos, ya que después incluiré más jugadas con otros personajes.

CAPCOM VS. SNK 2 MARK OF THE MILLENNIUM 2001

Para que te sea más fácil identificar los combos, checa la siguiente tabla con las abreviaturas de los golpes y patadas:

GF= Golpe fuerte
GM= Golpe medio
GD= Golpe débil

PF= Patada fuerte
PM= Patada media
PD = Patada débil

GX= Cualquier golpe
PX= Cualquier patada









Terry Bogard

Es uno de los personajes más balanceados de este título, tiene poderes para defenderse y atacar tanto por tierra como por aire. A continuación te mostraré un par de mis mejores jugadas, para que le saques el mayor provecho al lobo solitario.



Combo 1
N Groove

Necesitas de dos a tres cristales de poder.

Cae con PF/ GF/abajo, diagonal adelante-abajo, adelante, abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + PX/abajo, diagonal atrás-abajo, atrás, diagonal atrás-abajo, adelante + GX.

Combo 2
P Groove

Necesitas tu barra de poder al máximo.

De pie cerca del oponente

Abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + GX / abajo, diagonal adelante-abajo, adelante, abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + PX/abajo, arriba + GF o abajo, diagonal abajo-atrás, atrás + GD.






Yamazaki

Con este personaje he hecho sufrir bastante a todos los que me han retado en este título. Enseguida te mostraré un par de mis mejores combos con él.

Combo 1
P Groove

Con tu barra de poder al máximo.

De pie cerca del oponente

GF/adelante, abajo, diagonal abajo-adelante + GF/abajo, diagonal adelante-abajo, adelante, abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + GF.

Combo 2
Cualquier Groove
De pie cerca del oponente

GF/abajo, diagonal abajo-atrás + PF/diagonal abajo-atrás + GF.



Hay una jugada que puedes realizar con la mayoría de los personajes para conectarle un especial. Lanza un poder como el Hadoken, en ese momento, de seguro tu adversario intentará esquivar el ataque, así que después de lanzar tu poder, marca un movimiento especial, como el Buster Wolf.

Si haces bien la jugada que te mencionamos, al momento de que tu rival lo evada, quedará sin defensa, por lo que el segundo ataque, entrará completo.

Te invito de nuevo a que envíes a mi correo electrónico, juang@clubnintendomx-.com, todas tus dudas, quejas, sugerencias, jugadas y peticiones de algún título en especial que quieras que aparezca en esta sección. ¡Hasta la próxima edición!



Iori

La rapidez de este personaje es clave para que puedas ejecutar esta técnica, si la conectas bien, realizarás un combo de 18 golpes. Es un poco complicada en un principio, pero con un poco de práctica la podrás realizar.

Combo
P Groove

Con tu barra de poder al máximo.

Cae con PF/GF/abajo, diagonal abajo-atrás + GF (ejecútalo dos veces más)/abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, abajo, diagonal abajo-atrás, atrás, + GF.




Ryu

Desde mi punto de vista, el mejor personaje que jamás ha existido en un juego de pelea, ha sido Ryu. Con la siguiente jugada, te lo demostraré y dejarás sorprendidos a todos tus amigos.

Combo
P Groove

Necesitas tu barra de poder al máximo para ejecutar este combo.

De pie cerca del oponente

GD/PD/Abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + GX/abajo, diagonal adelante-abajo, adelante, abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + GX.



Akuma

Este personaje tiene bastantes movimientos que puedes utilizar para lograr combos espectaculares como el siguiente.

Combo
P Groove

Con tu barra de poder al máximo.

De pie cerca del oponente

GD/PD/abajo, diagonal abajo-atrás + PD/abajo, diagonal adelante-abajo, adelante, abajo, diagonal adelante-abajo, adelante + GX.





¿qué hay dentro de...

E3: Electronic Entertainment Expo?

Por Spot

¡Qué tal! Con el gusto de siempre los saludo a ustedes, que mes a mes leen ésta, su revista **Club Nintendo**! En esta ocasión, veremos qué hay dentro del Electronic Entertainment Expo, mejor conocido como el E3.

Para muchos ya es común ver cada año el reporte del E3 al cual le dedicamos al menos dos números de la revista para cubrir a detalle las noticias más frescas de todos los videojuegos que estarán por salir, pero ¿sabías que antes del E3 existía otro show? Nos referimos al CES, ahora llamado International Consumer Electronics Show.



Tal vez te preguntarás: ¿y cuál es la diferencia entre ambos? Aunque los dos tienen como objetivo principal el entretenimiento, a continuación la comentaremos...

CES: este evento, que se lleva a cabo en la ciudad de Las Vegas, Estados Unidos, está auspiciado por la CEA (Consumer Electronics Association) cuyo objetivo es proyectar las nuevas tecnologías que se usarán en todos los hogares del mundo. Las categorías de los productos que ahí se muestran son: video, audio, imágenes digitales (cámaras), juegos, comunicación inalámbrica, teatro en casa, redes caseras y tecnologías que emergen.

Como puedes ver, hay una categoría de juegos, pero menor en comparación con el E3. En el CES se enfocan mucho más a la tecnología, aunque también se hacen demostraciones del nuevo software incluido en los videojuegos.

E3: cuando se decide crear un show independiente y exclusivo para el creciente mercado de videojuegos, una compañía conocida como IDSA (Interactive Digital Software Association), que más tarde se convirtió en ESA (Entertainment Software Association), reunió a los principales desarrolladores, productores y distribuidores de videojuegos de toda América bajo un mismo evento.

Al CES asisten personalidades de la industria y son las encargadas de realizar las presentaciones estelares de sus productos.



Al inicio, el E3 se efectuaba en Los Ángeles, Estados Unidos, y al año siguiente cambió de sede en Atlanta para después regresar a Los Ángeles. Actualmente, el E3 se realiza en esta ciudad y sólo pueden entrar personas mayores de 18 años relacionadas con el evento, no está abierto al público en general y, si llegaras a tener acceso, el pase tiene un costo de 250 dólares.

El objetivo del E3 es el mostrar "entretenimiento electrónico", por ello, todas las compañías que desarrollan videojuegos y otra clase de medios de diversión de este tipo se presentan en dicho evento.

Además de mostrar lo último en entretenimiento, también hay conferencias, talleres eventos especiales, regalos y fiestas privadas en las que puedes convivir con la gente más importante de la industria.

Desde 1994, esta exhibición se ha llevado a cabo cada año en forma ininterrumpida.



Inevitablemente, cada año hay chicas lindas como éstas, las porristas del equipo de los Lakers.

Hoy en día, ambos eventos son muy respetados y miles de personas asisten cada año para ver los lanzamientos que las diferentes compañías presentan.

A 10 años de distancia

El centro de convenciones de Los Ángeles, Estados Unidos, recibe a miles de personas durante los tres días que dura el E3: medios de comunicación internacionales, compradores, analistas, estrellas de Hollywood y, claro, los héroes de tus videojuegos favoritos, quienes conviven juntos en el mejor evento de videojuegos de nuestro continente. En las conferencias de prensa, personalidades como Shigeru Miyamoto y Satoru Iwata comparten su visión de la industria y comentan sobre las estrategias de Nintendo para el futuro.

En la actualidad, las compañías más importantes en la industria tienen los stand de mayor tamaño de todo el evento. El año pasado hubo en exhibición más de 100 Nintendo GameCube y más de 50 Game Boy Advance, mostrando títulos de todas las empresas que hacen juegos para los dos sistemas y, aunque no lo creas, en todos y cada uno de ellos había que hacer fila para poder jugar.



En el inicio...

A principios de los noventa, se presentaban en el CES compañías como Nintendo, Capcom, Konami, Squaresoft (ahora Square-Enix), Activision, Acclaim y las extintas Bulletproof Software, JLN, Ocean y Tradewest, entre muchas otras, y mostraban sus productos más recientes, tanto para las consolas de Nintendo como para las de Sega (que, en aquel entonces, eran grandes rivales).

Para su época, el show que se presentaba era muy bueno, claro, no se compara con todo lo que vemos en la actualidad, pero era un gran esfuerzo para lograr cautivar a los clientes potenciales y la prensa especializada.

Desde el momento en que se decidió hacer un show único para videojuegos, las compañías se han tenido que poner de acuerdo una y otra vez, pues el espacio que necesitan para levantar su exhibición es cada vez mayor y la competencia era, sigue y seguirá siendo muy fuerte.

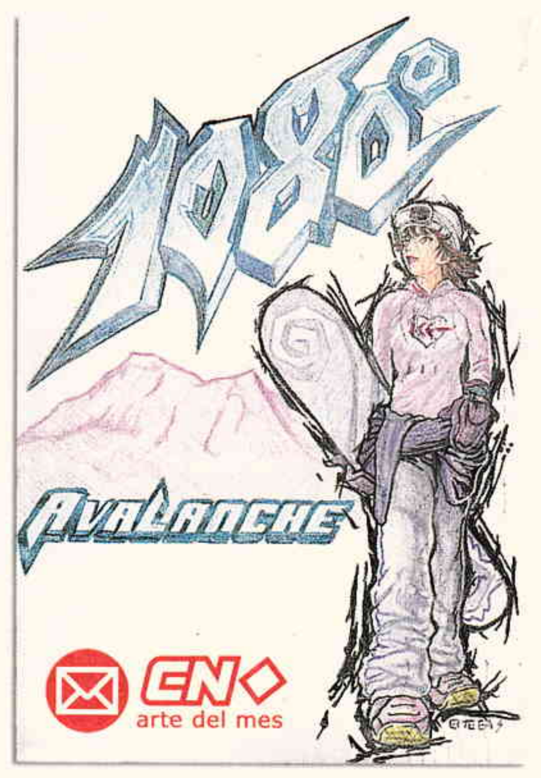
El CES no se transformó en el E3, simplemente son shows distintos. En los primeros meses de este año se realizó la edición más reciente del CES y ya se trabaja en la del 2005.

Para finalizar

Es increíble que ya sean 10 años del E3, se dice fácil, pero en ese tiempo hemos visto pasar un sinfín de juegos, consolas, prototipos, accesorios que nunca salieron a la venta, personas que un día fueron famosas y hoy están retiradas. Cada año esperamos con ansia este evento y, como siempre, lo seguiremos cubriendo para traerte la información más atractiva de la industria del entretenimiento.



Bienvenidos a esta sección, que a partir de la presente edición se llama **Galería Club Nintendo**. Nos han llegado a la redacción de nuestra revista una gran cantidad de cartas con sugerencias y opiniones acerca de esta sección, adornadas con buenos dibujos; por lo que decidimos darle una nueva apariencia y cambiarle el formato. Ahora podremos incluir más obras de arte y brindarles a todos más posibilidades de que sus dibujos sean publicados en la **Galería CN**.

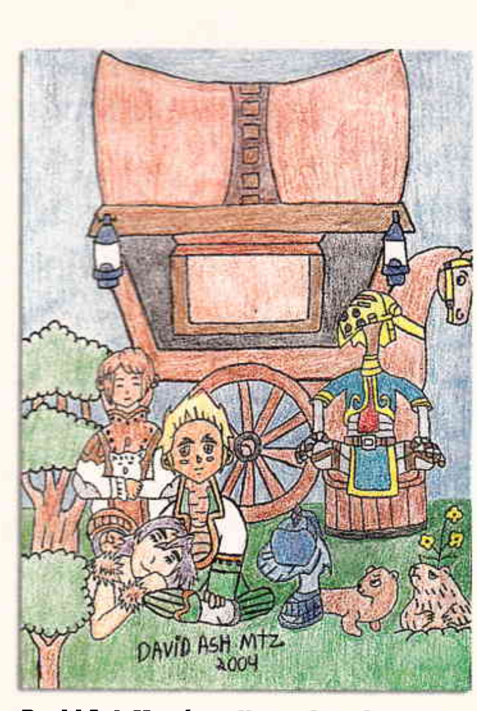


Manuel Ortega Saavedra, Valparaíso, Chile.

Cuauhtémoc Hernández Martínez, Boca del Río, Veracruz.



Isaac Nicolás Martínez Ortega, Guadalajara, Jalisco.



David Ash Martínez, Nuevo Laredo, Tamps.



Omar Fernando Espinoza, Celaya, Guanajuato.



Daniel Alberto Luna Pérez, San Luis Potosí, San Luis Potosí.



Carlos Brayan R., Estado de México.

Todos los que laboramos en la redacción, revisamos cuidadosamente los geniales trabajos que nos hacen llegar a nuestras oficinas, y por decisión unánime, el dibujo de Manuel Ortega fue seleccionado como el Arte del mes por su técnica y el buen uso de las sombras. También nos gustaron los otros dibujos; nos dimos cuenta que Link sigue teniendo muchos seguidores. ¡Recuerda que tú también puedes ver tus trazos publicados en la **Galeria Club Nintendo**! Sólo debes ser creativo y enviarnos tu dibujo en sobre a la dirección de nuestra revista, así todos verán qué tan buenas son tus obras de arte. Si quieres evitar que tu trabajo se maltrate, puedes meterlo en otro sobre con tus datos, ¡debes ser creativo hasta en la forma de mandarnos tu arte en sobres!





José Carlos Torres García, México D.F.



Homero Benavides Ramírez, Matamoros, Tamaulipas.

Catwoman



Electronic Arts

La felina más sexy de ciudad Gótica está a punto de invadir tu Nintendo GameCube en una espectacular adaptación de la nueva cinta de Warner Bros., interpretada por la ganadora del Oscar Halle Berry.

Vistiendo sus clásicos trajes de piel ajustados, Catwoman se alista para combatir a sus adversarios cada noche que transcurre en ciudad Gótica. Sus habilidades especiales le permiten saltar por los techos de los edificios, trepar por las paredes, usar su "sentido gatuno" y evadir las balas con mayor sensualidad que Trinity... aunque si falla, no te preocupes, porque tendrás otras vidas para continuar tu aventura.

Además, con ayuda de su inseparable látigo (no la confundas con Indiana Jones), Catwoman podrá interactuar con todos los elementos del escenario para escapar de determinadas situaciones de peligro o defenderse de cualquier enemigo que intente atraparla.

Esta vez, ni Batman tratará de detenerla...



Se prevé que el juego de video saldrá al mismo tiempo que la película, también ya se está trabajando en una versión para el Game Boy Advance.

El juego te llevará por numerosos niveles en siete diferentes locaciones extraídas directamente del filme. El concepto del juego y la película nos muestran la historia de Patience Philips (Halle Berry), una diseñadora gráfica que trabaja en una compañía de cosméticos llamada "Hedare Beauty", quien de repente descubre un oscuro secreto que la llevará a conocer toda una conspiración corporativa que cambiará completamente su forma de ver la vida. De pronto, ella se transforma en una mujer con asombrosa fuerza, velocidad, agilidad, con mayor percepción y otros detalles en común con los gatos.
Con sus nuevos poderes y la intuición felina, Patience se convierte en Catwoman, una criatura nocturna que se balancea entre la delgada línea del bien y el mal. Así es, los superhéroes están de regreso en el cine y próximamente veremos más de Batman, Spider-Man, Super Man e incluso de Punisher, por el momento es turno de "Gatubela".



Catwoman fue creada por Bob Kane en la serie de *Batman* de DC Comics en el año de 1940.



El juego aún está en proceso de desarrollo; sin embargo, en las fotos podemos ver grandes escenarios.



Resident Evil 4



Capcom

Olvídate de los videos e imágenes que has visto en los últimos meses, borra por completo de tu mente lo que te habíamos comentado antes sobre Resident Evil 4, porque ahora... todo ha cambiado.

Después de RE4, cualquiera de los títulos anteriores te parecerá un juego de niños.

Deja atrás a Raccon City, pues forma parte del pasado, y ¡qué bien!, porque ya habían explotado mucho a ese pobre pueblo más que a "las trajineras de Xochimilco". Ahora, las cosas cambian drásticamente, han transcurrido seis años desde los eventos vistos en Resident Evil 2, la corporación Umbrella ya pasó a la historia y Leon Kennedy es contratado para proteger a la hija del presidente, pero por desgracia, ella es secuestrada y llevada a un pueblo donde la gente parece estar bajo algún tipo de trance.

Los zombis descansarán en paz

Los muertos "vivientes" que rondaban por las calles, casas y demás zonas de Raccon City, tendrán por fin un descanso, porque en la siguiente versión de la saga de Resident Evil no aparecerán y en su lugar habrá humanos. Como ya te imaginarás, los zombis dejarán de tropezarse con las puertas y, claro, los nuevos enemigos sí podrán abrir las cerraduras. Gracias a su grado de inteligencia, los habitantes del pueblo a donde llega Leon le causarán serios problemas al buscar hasta por debajo de las coladeras a sus víctimas y ¡quemarlas en la hoguera!... bueno, quizá sea un poco exagerado, pero no creo que quieran invitarlas a tomar un café.



Algunos de los hostiles enemigos usarán sierras eléctricas para atacarte, ¿será que son fans de la película *Texas Chainsaw Massacre*?



Ahora podrás usar vehículos en ciertas partes del juego, como una lancha que te sirve para surcar las aguas mientras combates con enormes criaturas.



Los zombis serán reemplazados por humanos que, obviamente, son más inteligentes y veloces, pero ellos no serán los únicos seres a quienes debes temer...

¡El primer paso a una nueva aventura!

El primer punto donde Leon decide investigar es una pequeña villa de aspecto lúgubre. El lugar parece normal pero está repleto de personas un tanto desquiciadas y, quizá por curiosidad o valentía, Leon Kennedy decide investigar. Pero, al darse cuenta que las cosas se pueden complicar más, emprende la retirada y se percata que el puente se ha derrumbado junto con el auto y su única oportunidad de escapar de los "raros" pueblerinos, justo en este momento el juego comenzará.



El nuevo *trailer* de **Resident Evil 4** ha causado una gran expectación, ya que nos muestra una extrema sensación de acción e increíbles gráficos nunca antes vistos en el GCN.

Prepara, apunta.... ¡dispara!

Esta vez tus enemigos serán más inteligentes, reaccionarán a cada situación con mayor velocidad, cómo esquivar tus ataques o formar grupos para rodearte, no como los torpes zombis. También destaca la mira láser de tu arma, con ésta podrás ver un pequeño punto rojo y así tendrás mayor certeza al momento de disparar. Otro aspecto importante es el punto hacia donde dirijas tus balas, porque afectará directamente el movimiento y el desempeño de tus enemigos, por ejemplo, si disparas a las piernas, los aldeanos caminarán con mayor lentitud; si les apuntas a un brazo, tirarán su arma y perderán fuerza. Como detalle extra, si le disparas a la cabeza a algún personaje que use gorra, ésta saldrá volando como sucede en las películas del viejo oeste.

Como te habrás dado cuenta, el concepto de Resident Evil ha cambiado radicalmente, los escenarios son en campo abierto, con mayor claridad, a diferencia de los oscuros y sombríos rincones de Raccon City y, ahora, con enemigos que conocen la diferencia entre "una manzana y una naranja". Pero éstos no son los únicos cambios, en esta versión la cámara es más versátil y te permite disfrutar diversos ángulos en cada escena, no como en los juegos anteriores donde permanetía fija.

Algo que no puede faltar son las "hierbas medicinales" que mágicamente restauran un poco de tu energía al consumirlas; además, si las combinas, incrementan su efecto. Asimismo, en ciertas partes del juego podrás escuchar conversaciones o palabras dichas por el mismo Leon en tiempo real, que te darán pistas para avanzar en el juego. Sin temor a equivocarnos, RE4 será uno de los títulos más esperados para fin de año.



Capcom

En Killer 7, tomas el papel de un asesino llamado Harman Smith, quien además de llevar una vida complicada, debe confrontar sus siete personalidades –imagínate, nosotros apenas podemos con una–, todas con algo en común: el apellido "Smith". No creas que el cambio es únicamente mental, sino también en forma física para confundir con mayor facilidad a sus enemigos. Cada uno de sus *alter ego* le brinda habilidades fuera de lo común; según la personalidad con la que juegues en el momento, será el tipo de armas disponibles (revolver, dos pistolas o algún lanzagranadas).



Algunas de tus habilidades especiales son: invisibilidad, disminuir el curso del tiempo o golpear a tus enemigos con gran fuerza y velocidad.

¡Combate al terrorismo!

Smith es contratado por el gobierno de Estados Unidos para detener un ataque terrorista, pero esta vez no usarán aviones (por parte de la organización Heaven's Smile). La forma de juego es un poco diferente a lo visto en otros títulos, por ejemplo, en ciertas escenas verás todo en modo de tercera persona, permitiéndote interactuar con cada una de las identidades de Smith, mientras que en otras secuencias, la vista cambiará a primera persona para brindarte la oportunidad de combatir con todos los enemigos que se interpongan en tu camino.



Otro de sus personajes se llama Kevin Smith, pero no tiene nada que ver con el director de *Dogma* o de la famosa serie *Clerks*.

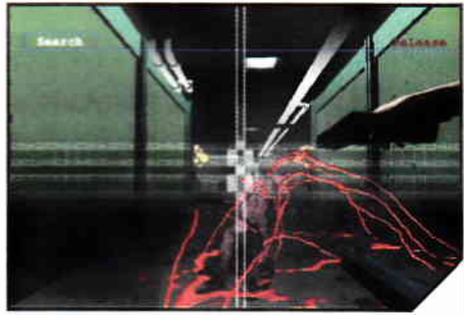
El mundo tal y como lo conocemos está a punto de cambiar significativamente y su salvación depende de un asesino y sus siete diferentes personalidades.



No todos tus *alter ego* son hombres, existe una mujer de nombre Kaede Smith, quien te dejará sin aliento.



El *engine* es totalmente diferente a lo que hemos visto y nos ofrece innumerables secuencias de acción y disparos.



Combina tus habilidades y sácales el mayor provecho para cumplir cada objetivo.



Como una novela

El juego se divide en capítulos, como una historieta en la que debes cumplir con cada detalle para evitar el fracaso, todo esto en un ambiente creado en *Cel Shaded* y gráficos caricaturescos como ocurrió con The Legend of Zelda: The Wind Waker, con varios toques de animación japonesa. Sin duda, el aspecto de investigación es parte importante del juego, pues es imposible distinguir a los enemigos a simple vista, por lo que debes usar un accesorio especial para descubrirlos, así que piensa bien las cosas antes de volarle la cabeza a un inocente.





007 EVERYTHING OR NOTHING

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

KONAMI



NINTENDO GAMECUBE

THE LEGEND OF ZELDA
FOUR SWORDS ADVENTURES

¡TODOS CONTRA UNO Y UNO CONTRA TODOS!

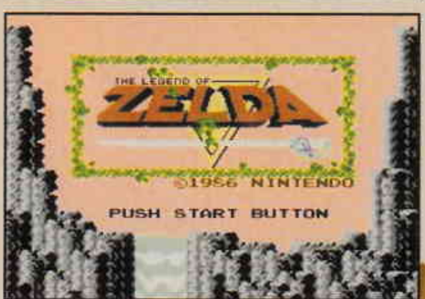
La saga de Zelda es sinónimo de calidad porque su creador Shigeru Miyamoto busca que, en cada una de sus distintas versiones, los fans encuentren diversos elementos para hacer más intensa y entretenida la experiencia de jugar. ¿Cómo olvidar el Dark World en "A link to the past" o los viajes en el tiempo de Ocarina of Time? Ahora en este nuevo título, deberás trabajar en equipo con tres amigos para salir victorioso de tu aventura.

Compañía: Nintendo
Clasificación: Everyone
Desarrolladores:
Nintendo/Capcom Production Studio 2
Jugadores: 1 - 4 simultáneos
Categoría: Acción / Aventura

UN POCO DE HISTORIA



En 1987 fue cuando, por primera vez, conocimos a nuestro héroe Link en el cartucho The Legend of Zelda para el NES. En aquellos tiempos, los jugadores de América no estábamos tan acostumbrados a un título con un *gameplay* tan diferente como éste. Por ejemplo, para avanzar no sólo tenías que utilizar tu habilidad con el control, sino también tu inteligencia para resolver todos los acertijos que se presentaban. Sin lugar a dudas, este factor fue clave en el éxito de Zelda.



La mayor evolución de la saga se dio en el Nintendo 64 con el juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time, considerado por miles de fans como el mejor título de la historia de los videojuegos. Muchos han querido copiar el estilo de juego de Zelda, pero nunca han logrado plasmar esa "magia" especial que tienen las series de Miyamoto. Los personajes, la historia, la música, todo está relacionado de una manera tan espectacular que los jugadores hacen de Zelda su propia leyenda.

EL INICIO DEL NUEVO CONCEPTO

Cuando salió el Game Boy Advance a la venta, Nintendo enfatizó que desarrollaría bastantes títulos con opción para jugarse entre varios jugadores vía Cable Link, e inmediatamente empezó a cumplirlo con la salida de Mario Kart: Super Circuit y Super Mario Advance, entre otros. Pero no fue hasta la salida de The Legend of Zelda: A Link to the Past para el Advance que este concepto se actualizó, también se le agregó un minijuego titulado Four Swords, en el cual se podía competir con otros tres amigos, todos controlando a un Link de distinto color. El objetivo era juntar más rupias que tus compañeros, aunque el éxito de este minijuego consistió en que al avanzar debías cooperar con tus compañeros. Por ejemplo, si había una piedra bloqueando el camino, un solo Link no podía levantarla; pero si lo intentaban entre los cuatro personajes, era más fácil.









AVENTURA COMPARTIDA

A diferencia de la versión de GBA, la de "cubo" cuenta con una historia, quizá no tan completa como en Wind Waker, pero recuerda que el objetivo de este juego es "explotar" el concepto de cooperación-competencia. Dentro del modo de historia, podrás jugar solo o con tres amigos más. Lo recomendable es hacerlo con cuatro jugadores, pues de esta forma lograrán rápidamente resolver los *puzzles*. Si decides hacerlo en modo para un jugador, tendrás que controlar a los cuatro Link tú solo.





Cuatro cabezas piensan mejor que una

El modo para cuatro jugadores es muy parecido a lo visto en Final Fantasy: Crystal Chronicles, pero menos complicado. A lo largo del juego, te encontrarás con los clásicos acertijos que caracterizan la serie, así que si eres fan, no tendrás problemas para resolverlos. También hay acertijos que sólo se descifrarán si los cuatro jugadores se coordinan, por ejemplo, en algunos calabozos hallarás las tradicionales antorchas que debes encender para abrir puertas, aunque en esta ocasión, cada jugador debe de prender una, basándose ya sea en su "instinto" o en que el color de la antorcha sea el mismo que la ropa usada por cada Link. Un buen tip es no olvidar coordinarte con tus tres amigos, para que te sea más sencillo progresar en el juego.







¿Zelda-Pikmin?

Como te comentamos anteriormente, en el modo para un jugador tendrás que controlar a los cuatro Link, pero no es tan difícil como parece. Los tres personajes "extras" aparecerán detrás de ti, al estilo de Mario & Luigi o Pikmin; cuando quieras controlar a determinado personaje, con sólo presionar el botón L podrás elegirlo. Además, contarás con posiciones prefabricadas, por ejemplo, los cuatro Link haciendo un círculo o un ataque, las cuales podrás seleccionar justo cuando las necesites. En definitiva, te recomendamos que para jugar este título, lo hagas con otros tres amigos, ya que sólo así "vivirás" la verdadera esencia de Four Swords.





GRÁFICOS CON UN NUEVO ESTILO

Los gráficos del juego siguen manteniendo el mismo estilo de A Link to the Past, corrigiendo algunos detalles de definición. También se han incorporado efectos de Wind Waker, como el clásico humo morado, cuando eliminas a algún enemigo, además de efectos de luz muy vistosos a lo largo del juego. Aunque este aspecto quizá sea el más débil del título.



NO OLVIDES TU OBJETIVO

Siempre debes tener en mente que el ganador será quien haya recolectado más rupias a lo largo del nivel, por lo que en ciertas situaciones debes saber en qué medida socorrer a los demás jugadores (no está prohibido ayudarlos, de hecho, siempre tendrás que hacerlo). El contador de rupias no aparece hasta finalizar el nivel, por lo que debes ser muy observador para descubrir quién tiene más, lo anterior es con el fin de que en los enfrentamientos concentres tu ataque en quien está ganando y, de esta manera, disminuir su cantidad de rupias en tu beneficio. Algo recomendable es empujar a tus compañeros a los precipicios o propiciar que sean ellos quienes ataquen tanto a los enemigos como a los jefes finales.

LA VERSIÓN CLÁSICA

No todo en la vida es competencia, también hay momentos en los que es preferible cooperar para obtener buenos resultados, y la ocasión perfecta para ponerlo en práctica es la opción "Shadow Battle". Este modo de juego es la adaptación del original de Game Boy Advance, pero mejorada. Dentro de esta última, encontramos escenarios más grandes y complejos, así como la utilización de nuevos *items* que tendrás que usar en forma correcta, si quieres conseguir el triunfo.







Nadie sabe para quién trabaja

El otro lado de la moneda es la cooperación, ya que es básica para completar los niveles. De manera que deberás ayudar a todos, sin importar lo que te hayan hecho. Por ejemplo, si tienes el Hookshot, podrás cruzar precipicios y, por tanto, tu deber será ayudar a cruzar a todos tus compañeros, quizá pienses: "¿y si sólo ayudo a dos?" ¡Cuidado!, porque si sólo auxilias a dos de tus compañeros, tal vez "el abandonado" les pueda hacer falta más adelante para levantar una piedra o él sea el portador de la llave que les permitirá seguir avanzando. Recuerda, no importa que tan reñida esté la competencia, siempre deben ayudarse mutuamente.







Como ya sabrás, puedes usar tu Game Boy Advance como control, pero no es 100% necesario para jugar. Si juegas con tu Advance, cuando entres a las tiendas, casas o pequeños calabozos, la acción se trasladará a la pantalla de tu GBA. Si juegas con un control de "cubo", cuando ingreses a estos lugares, aparecerá en tu monitor una pantalla de menor tamaño, muy parecida a la del Game Boy Player, simulando un GBA. La ventaja de usar este último radica en que tus contrincantes no sabrán lo que encontraste al entrar a alguna cueva o tienda, lo cual debes aprovechar para ser el ganador al final del nivel.

¡CREA ALIANZAS!

Uno de los aspectos para disfrutar los juegos *multiplayer* es hacer equipos, y Zelda: Four Swords no es la excepción. Aunque no está establecido en el juego como una opción, tus amigos y tú pueden formar equipos de dos y dentro del nivel se pueden proteger, ayudar y, claro, lo más divertido: ¡echarle montón al otro equipo! Al final del nivel sólo suman las rupias que hayan obtenido entre ambos y, obviamente, el equipo con la mayor cantidad será el ganador.



Un Zelda muy diferente

Como podrás darte cuenta, la idea principal de este juego es el *multiplayer*, por lo cual no se desarrolló una gran historia, como estamos acostumbrados en la serie. Lo anterior puede no gustarle a más de uno, sin embargo, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures es un excelente título en el que lo más importante es la diversión. Vale la pena que lo cheques, sobre todo si te reúnes a jugar con tus amigos o hermanos.



Ranking



Master 10

Como buen fan de Zelda, no puedo dejar de recomendarte este título. A pesar de no contar con unos gráficos extraordinarios ni una gran historia, logra perfectamente su propósito: ¡divertirnos! El modo para competir con tres personas más es realmente absorbente, ya que debes intentar ganar y, al mismo tiempo, ayudar a tus compañeros, lo cual aumenta el grado de estrategia. En definitiva, éste es un juego que disfrutarás a lo grande seas o no fan de Zelda.

Panteón 8.5

Una de las sagas más importantes de los videojuegos es innegablemente Zelda; hemos disfrutado con las aventuras de Link en varias ocasiones y ahora puedes vivir épicas jornadas con tus amigos en este título. A decir verdad, pudieron haberle puesto más extras al juego, ya que es el mismo que el de GBA, pero con la opción de jugar entre amigos sin necesidad de conectar cuatro Advance. Lo recomiendo para los fans o para quienes disfruten de un buen *multiplayer*.



Enrak 9

Al igual que Master, yo también soy gran fan de la saga de The Legend of Zelda y disfruto todos los títulos de la serie, incluso puedo volver a jugarlos con el mismo entusiasmo que la primera vez, pero este juego no se me hizo tan bueno como los otros. Es la misma versión que vimos en el GBA, sólo que con gráficos y otros detalles mejorados. Aunque el juego es entretenido, pudieron haber hecho un esfuerzo mayor con un toque especial. Sólo lo compré por ser un fanático.



Crow 7

Seamos justos, cuando calificamos un juego nos basamos en detalles que incluyen la "originalidad e innovación", pero en esta versión de Zelda hay poco de estos dos puntos, simplemente, a mi criterio, es una adaptación del minijuego —con un par de detalles nuevos— que salió en el GBA hace tiempo. ¿Dónde quedó la creatividad? Me gustaría ver más títulos de aventura, ¡como a todos nos encantan!, y menos de este estilo.

1 — 10

¡Experimenta la emoción de los Puyos!

Puyo Pop para tu Nintendo GameCube

Uno de los *puzzles* más conocidos en el lejano oriente es Puyo Puyo. Este singular título ha tenido un par de variaciones, aunque no hemos podido disfrutar de éstas porque no llegaron a nuestro continente. De este lado del mundo, vimos el juego **Kirby´s Avalanche**, el cual maneja la misma temática de Puyo Puyo, pero no todos tuvieron la oportunidad de conocerlo, pues apareció para el legendario SNES. Afortunadamente, en esta ocasión podremos jugar la última versión denominada **Puyo Pop Fever**, que llega a nuestros "cubos" para divertirnos a lo grande.





Puyo Pop Fever en las arcadias de Japón.

¿Cómo juntar a los Puyos?

A diferencia de otros *puzzles* como **Tetris Attack**, **Wario Blast** y **Dr. Mario**, en **Puyo Pop Fever** puedes juntar las piezas necesarias para estallarlas, aunque no sea en línea recta. Los Puyos reaccionan cuando están conectados entre sí, lo que posibilita ejecutar jugadas complejas. Esto se aplica también para los Puyos que caen por causa de una cadena. Sólo en diagonales no pueden estallar los Puyos.





¡Junta cuatro y estalla!

El concepto de **Puyo Pop Fever** es sencillo, sólo debes juntar cuatro Puyos del mismo color para que truenen, de esta manera podrás limpiar la pantalla de los Puyos que van cayendo e inundando el área de juego. Obviamente, te encontrarás con Puyos de diferentes formas y colores, que te permitirán efectuar jugadas más complicadas; debes pulir tus habilidades si quieres dominar este juego y vencer a tus amigos.



Compañía: Sega of America
Desarrollador: Sonic Team
Jugadores: 1-2 simultáneos
Categoría: Puzzle
Clasificación: Everyone



¡Combos y castigos!

¿Qué sería de un buen juego de este adictivo género sin los combos, las cadenas y los castigos? En **Puyo Pop Fever** puedes realizar todas estas jugadas para conseguir más puntos y enviarle piezas de castigo a tus oponentes, además de ser buenas opciones para librarte de muchas piezas a la vez. El uso de estas técnicas es esencial para dominar este tipo de juegos, así que dale una buena checada a cada una de las formas de efectuar combos y jugadas dobles.



Haz Cadenas

Las cadenas son un poco más complicadas de lograr comparadas con las jugadas dobles. Te daremos un ejemplo para explicarte mejor cómo se hace una cadena. Imagínate que tienes un conjunto de Puyos rojos y uno o más verdes sobre los primeros. Debajo de los rojos, debe de haber más piezas verdes. Ahora tienes que tronar los Puyos rojos y, de esta manera, el verde caerá encima de los de su mismo color, creando la cadena. Puedes combinar las jugadas dobles con cadenas para obtener una gran puntuación y, por ende, un castigo mayor para el oponente.



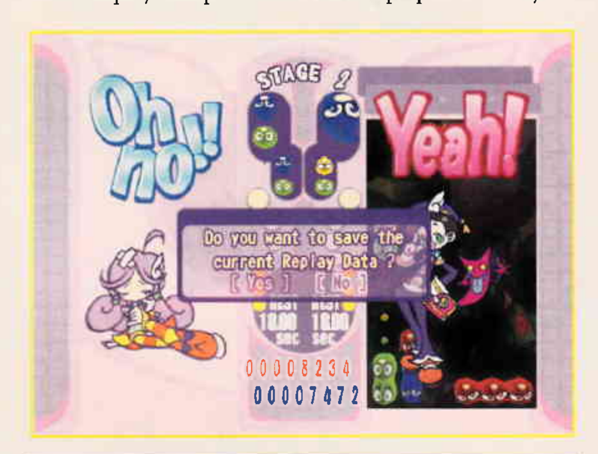
Los Bloques

El resultado de un castigo enviado a un oponente por una jugada doble son los bloques. Estos castigos dependen del número de Puyos que truenes en una misma jugada y caen directamente en el área de juego del contrario, impidiéndole colocar las piezas. Para deshacerte de un bloque, debes estallar a los Puyos cercanos; de esta manera, podrás librarte de estos molestos estorbos.



Jugadas Dobles

Una de las formas más sencillas de efectuar una jugada doble es juntar tres Puyos de un color y tres de otro, de modo que estén próximos entre sí; ahora usa una pieza de ambos colores para que hagan contacto al mismo tiempo y desaparezcan a los dos paquetes de Puyos.



Si ya jugaste Tetris Attack o Super Puzzle Fighter 2, notarás que la forma de ejecutar las cadenas es similar. Pero debes tener en mente que el número de piezas necesarias para iniciar el combo en Puyo Pop Fever, es más limitada.





¡Contágiate del modo Fever!



Lo más destacable de este juego es el modo Fever, donde debes ejecutar el mayor número de cadenas posibles durante el tiempo límite. ¡Este modo es bastante divertido y frenético! Además de cuidarte de colocar los Puyos de manera correcta, debes planear rápidamente las cadenas para no quedarte atrás y ser sepultado por la gran cantidad de piezas que serán arrojadas a tu área de juego.

No sólo es divertido, sino también es atractivo

Puyo Pop Fever cuenta con gráficos vistosos que lo hacen llamativo para el público en general; aunque la acción del juego es en 2D, puedes disfrutar de los excelentes gráficos en 3D, tanto de los Puyos como de los fondos de cada escenario. Y para quienes gustan tener variedad, en este gran título podrás elegir de entre 14 diferentes personajes, cada uno con su estilo propio de juego. ¡Escoge a tu favorito y déjate contagiar por la fiebre!



Una gran opción

Si eres fan de los *puzzles*, no puedes dejar pasar este magnífico título. En verdad es divertido jugarlo contra tus hermanos o amigos, ¡las retas se ponen "de a peso"! Nos hubiera gustado mucho la inclusión de un modo para cuatro personas, pero tendremos que conformarnos con jugar entre dos. Afortunadamente, tiene un modo tutorial para que aprendas y practiques lo básico de este juego. No esperes más y checa **Puyo Pop Fever**.

RANKING



ENRAK

Al igual que Tetris Attack, la saga de juegos de Puyo Puyo siempre ha sido de mis favoritas. Si eres amante de los juegos tipo *puzzle*, Puyo Pop te encantará, en especial por todas las opciones y mejoras que presenta; además, es excelente para retar en esas tardes en las que no sabes qué hacer. Es decepcionante que no se incluya un modo para cuatro jugadores, pero en general es una buena recomendación para comprar.

8.5



CROW

El original Puyo Puyo es bastante bueno y para esta nueva versión me esperaba un cambio radical con detalles extras; sin embargo, no tuvo modificaciones significativas, salvo la modalidad "Fever". Cuando lo juegues, al principio te parecerá divertido, pero con el tiempo se volverá monótono. El único punto en contra de Puyo Pop Fever es que sólo permite dos jugadores simultáneos y no cuatro como muchos quisiéramos.

6.5



PANTEON

¡Atención fans de los *puzzles*! Puyo Pop Fever es una gran opción que te pondrá a jugar y retar sin parar con tus familiares o tus cuates. Si estás un poco aburrido de estar salvando princesas, golpeando pillos, o simplemente te quieres descansar de las aventuras, cuelga tu espada o tu pistola y disfruta de este juego, que no dudo en recomendar a todos los videojugadores, sean o no, fans de este divertido y adictivo género, los *puzzles*.

9.0



MASTER

Desde que jugué Kirby's Avalanche, me encantó el concepto que manejó ese gran título de *puzzle*. Ahora que tuve la oportunidad de checar Puyo Pop Fever, lo disfruté bastante porque, a pesar de que no tiene muchas mejoras, la idea original se mantiene intacta, lo cual me gustó. Aunque siempre he dicho que mi juego favorito de *puzzle* es Tetris Attack, PPF es una gran opción para los fans del género que sepan disfrutar este tipo de juego.

8.0

The Pokémon Company

Nintendo

Snag.
Purify.
Battle

GOOD IS GREAT!

SAVE THE POKéMON™

GOTTA SAVE 'EM ALL

Una maligna organización ha convertido a los Pokémon en malvados, ¡nadie está contento con esto! Consíguelos de vuelta, fortalece sus espíritus, y úsalos en batalla para volverlos buenos en el primer RPG Pokémon en 3D. ¡Importa tus Pokémon de Ruby y Sapphire en peleas de épicas proporciones!







Mild Fantasy Violence







NINTENDO GAMECUBE™



La nueva imagen de Mega Man se ha vuelto muy popular, en especial entre los más jóvenes, prueba de ello es la gran cantidad de juegos basados en el concepto "Battle Network", como Mega Man Battle Network 3: White and Blue, el nuevo Mega Man Battle Chip Network y próximamente Mega Man Battle Network 4.



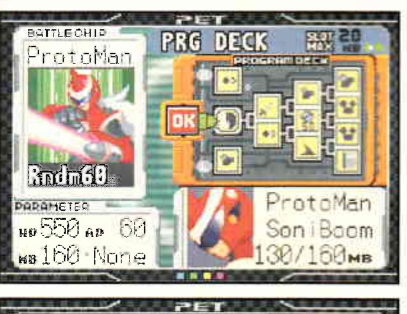
Compañía: Capcom Clasificación: Everyone Desarrollador: Inticreates Jugadores: 2 (vía GBA Cable Link) Categoría: Estrategia

Casi como un Trading Card Game



Las versiones anteriores de Mega Man Battle Network para GBA eran del género RPG, muy distintas a lo que normalmente veíamos en un título de Mega Man. En Battle Chip Challenge, el estilo de juego es similar al Trading Card Game, como el utilizado en Pokémon Trading Card Game o Yu-Gi-Oh!

A diferencia de los ejemplos arriba mencionados, aquí no usas cartas, sino *chips* que deberás acomodar dentro de un fólder para formar un *deck*. De éste podrás tomar los que necesites para colocarlos en una tabla de comandos con la cual enfrentarás a tus oponentes. En la tabla puedes ordenar varios *chips* por niveles, es decir, podrás colocar varios de ellos en la misma columna, pero al atacar sólo se usará un *chip* de esa columna y así consecutivamente hasta recorrer el resto de las columnas y terminar tu ataque.



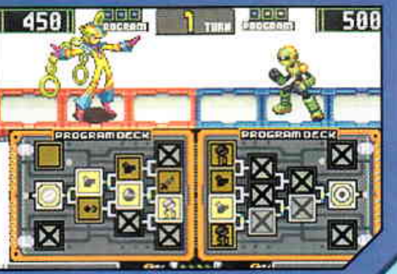




Si no utilizas chips para defenderte y recuperar energía, te eliminarán pronto.

Una vez dentro de las batallas, el CPU decidirá en forma aleatoria el orden en que usará los *chips* de tu tabla de comandos para atacar. Lo más recomendable es acomodar todos tus *chips* a fin de obtener poder ofensivo y defensivo equilibrado en cada columna, así pasará a segundo término el orden decidido por el CPU y podrás atacar y recuperar energía.





Chips de batalla

Para mejorar tu *deck* de *chips*, puedes comprar todos los que quieras. En los juegos de cartas nunca sabes el contenido de los sobres hasta abrirlos, lo mismo sucede con los *chips* que obtendrás.



Con cada personaje, podrás ver la trama del juego desde una perspectiva diferente, juega con todos para entenderla por completo.



Cuando tengas tu nuevo *chip*, podrás ver todas sus características.

Cada *chip* tiene diferentes atributos que deberás analizar al armar tu estrategia de batalla. Todos los *chips* pueden ser dañados si reciben determinados ataques, lo mejor es utilizar los que tengan mayor poder de ataque o resistencia para asegurar tu victoria.







Protagonistas

Como es de esperarse, veremos a Mega Man como el gran héroe de esta historia, pero también hay otros personajes que puedes escoger, incluidos Proto Man, Guts Man y Roll. Cada personaje es tu chip principal dentro de las batallas y cada uno tiene sus propias habilidades; si el que elijas llega a ser eliminado, perderás automáticamente.



Modos de juego

Battle Chip GP: donde puedes competir en distintos circuitos para ganar *chips* raros y también dinero.

Free Battle: batallas contra el CPU donde puedes entrenar y descubrir las mejores estrategias.

Tournament Mode: pelea contra un amigo tuyo, usando tu Game Boy Advance Cable Link.



Modos multiplayer

Claro que puedes compartir esta aventura con tus amigos, usa un Cable Link para Game Boy Advance y conéctate con otra persona, ya sea para pelear contra ella o intercambiar tus *chips* repetidos para incrementar tu colección. Cualquiera que sea el caso, te recomendamos hacerlo para agregar más diversión a tu juego.
Puedes usar tu Cable Link para intercambiar *chips* con un amigo y mejorar tu *deck*.





Comentario final

Si eres fan de Mega Man, tal vez encuentres entretenido este juego, de lo contrario busca otro título con más acción, pues no interactúas en ninguna batalla; si no tienes paciencia, te aburrirás muy rápido. Como juego de estrategia es bueno para los principiantes, pero si deseas algo donde tengas poder de decisión absoluto, elige otras opciones.

ProtoMan sliced with Sword!

RANKING

Master 7.0

Considero que los últimos juegos basados en la saga de Mega Man han perdido parte de su identidad comparados con los orígenes de esta legendaria serie. Pues bien, después de haber visto a nuestro héroe azul en el género de los RPG, ahora es su turno para hacer su debut en el estilo de Trading Card. Debido a que prácticamente el CPU juega por ti, el título es muy lento. Por tal motivo, este juego sólo es recomendable para los fans de Mega Man.

Crow 6.0

Quizá soy un poco conservador en este aspecto, pero me agrada más la serie original de aventura como ocurrió en el NES o SNES y me desagradaron en gran medida los cambios hechos en las versiones recientes de Game Boy Advance, incluida esta última. Realmente el juego no es malo, pero no ofrece la acción que identifica a Mega Man. Sólo recomiendo este juego a fans de la serie o a todos aquellos seguidores de los duelos de tarjetas tipo Magic.

Panteón 5.0

Siempre he sido un gran fan de Mega Man y me fascinaron las series normal y X, pero se ha perdido gran parte del concepto original recientemente. Ahora es el turno de ver un juego más que, sinceramente, sólo lo han lanzado con el objetivo de explotar la franquicia ya mencionada. En verdad, se puede hacer algo mejor que un "jueguito" de tarjetas y *chips* para aprovechar el poder del GCN; por fortuna, falta muy poco para tener el Mega Man: Command Mission.

Spark 7.0

Como buen fan de Mega Man, me puse a checar este título en cuanto lo vi, pero la diversión no duró mucho. La acción es casi nula y el nivel de dificultad es mínimo, aunque si te gusta la estrategia, tal vez te parecerá interesante. Definitivamente, no es el mejor juego de Mega Man que existe y, si tienes alguno de los títulos de la serie Battle Network, probablemete te llevarás una gran decepción. Mi recomendación es que lo juegues y decidas por ti mismo.

1 10

PIKMIN™ 2

¡Nuevos Pikmins, más diversión!

El Capitán Olimar regresa al planeta en donde encontró a los simpáticos seres-planta: los Pikmins; pero esta vez no viene solo, trae a su asistente para que lo auxilie en la difícil tarea de dirigir a los Pikmins. ¡Es tu deber controlar a estos dos intrépidos astronautas para que cumplan su misión!



Compañía: Nintendo Desarrollador: Nintendo
Jugadores: 1-2 simultáneos Categoría: Estrategia Clasificación: Everyone





¡Salva a la compañía!

La historia de **Pikmin 2** no se trata de la supervivencia del Capitán Olimar, sino de la empresa para la cual trabaja y que está a punto de caer en bancarrota. Para salvarla, Olimar debe ir al mundo de los Pikmins y recolectar todos los tesoros que se encuentran bajo la superficie del planeta. La compañía debe la enorme cantidad de 10 mil pokos, de modo que Olimar y su asistente deben repartirse bien el trabajo para conseguir lo suficiente y saldar la deuda.



Dos son mejor que uno

Uno de los mayores atractivos de **Pikmin 2** es que permite participar a dos personas al mismo tiempo en la aventura. La ventaja de que un jugador controle a Olimar y el otro a su asistente no sólo es para "jugar dobles", sino también deben dividirse los diferentes objetivos a fin de cumplir con las misiones. Por ejemplo, mientras uno controla a los Pikmins para atacar, el otro podrá darles órdenes para reunir cosas o criar más Pikmins.

¿Pikmins? ¿Con qué se comen?



Te hemos comentado sobre los Pikmins y el Capitán Olimar, pero tal vez no hayas jugado Pikmin, por lo que te comentaremos brevemente de qué se trata. Los Pikmins son una forma de vida muy básica, la cual puedes controlar fácilmente; reaccionan al sonido del silbato de quien los saque de la tierra y lo siguen a todas partes. Tú controlas a Olimar o a su asistente, dichos personajes pueden hacer que estos seres realicen algún tipo de tarea específica, como levantar un objeto y llevarlo a las naves, atacar a un enemigo, entre otros. A pesar de que son "vegetales", no se comen (al menos en el juego).

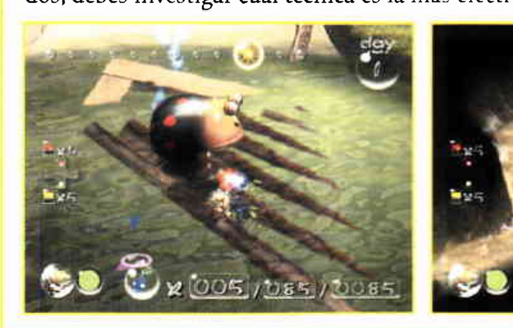
Pikmins de colores

Cuando Olimar llegó por primera vez al extraño planeta, conoció a los Pikmins rojos, azules y amarillos, cuyas habilidades le fueron de gran ayuda para enfrentar los peligros y obstáculos del planeta. Estos pequeños seres están de regreso con sus mismas habilidades y en cantidades sorprendentes; es tu deber saber cosecharlos y aprovechar sus capacidades naturales para salir avante de las misiones y conseguir el dinero que la compañía necesita. Además de los Pikmins que ya conoces, en este juego se agregaron dos nuevos colores: el morado y el blanco, los cuales tienen diferentes características y un par de sorpresas adicionales.



Para los que quieren más...

Si no quedaste satisfecho con el primer Pikmin, en esta nueva versión tendrás muchos elementos que te dejarán realmente contento. ¡**Pikmin 2** contiene más de 60 especies diferentes de enemigos! Ahora no podrás quejarte de enfrentarte al mismo tipo de personaje varias veces; cada uno de los insectos, anfibios y demás seres de este gran título tiene sus propias cualidades y puntos débiles, lo cual hace esta secuela más dinámica que la primera versión. Obviamente, deberás saber de qué manera atacar a cada oponente, pues hay algunos cuya ofensiva es inmediata y otros se cubrirán al ser amenazados; debes investigar cuál técnica es la más efectiva.

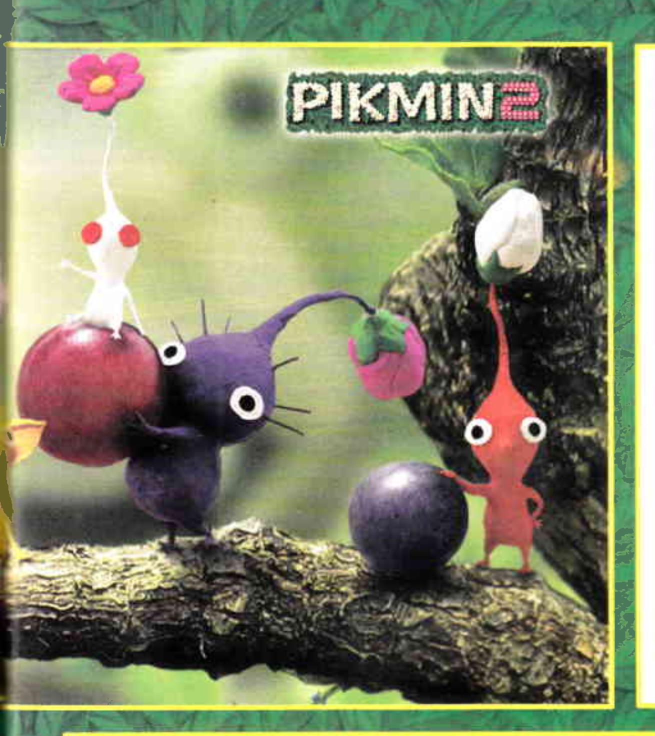




Un planeta inmenso te espera



Como siempre, el equipo de desarrolladores hace gala de los recursos del poderoso Nintendo GameCube, al mostrarnos mundos más extensos que en la primera parte. Olimar y su ayudante tendrán que sobrevivir en los increíbles escenarios del juego, en donde encararán a feroces adversarios, resolverán retos y objetivos muy creativos y, por supuesto, complicados calabozos que pondrán a prueba tu estrategia y paciencia.



¡Piensa, cambia y actúa!

En la primera entrega de Pikmin, Olimar hacía todo, o mejor dicho, mandaba a los Pikmins a hacer las tareas que le correspondían. Ahora también tendrás que indicarles sus labores, pero no perderás tanto tiempo como antes al seleccionarlos, llevarlos a un lugar, elegir a otros para el ataque, etc. Por fortuna, podrás seleccionar el color del Pikmin que Olimar o su ayudante "arrojarán" para realizar las actividades. Ésta es una excelente idea porque evitas "lanzar" a Pikmins que no debes a una batalla; además, ahorras tiempo al traer muchos Pikmins de distintos colores contigo sin dejar tropas regadas.





Al jugar dobles y tener dos astronautas, haciendo una labor al mismo tiempo, es bastante útil, pero se necesita una buena comunicación y compañerismo para efectuar con éxito cada misión. Si no juegas con un amigo, puedes disfrutar de **Pikmin 2** sin problemas, pero deberás cambiar entre Olimar y su ayudante en forma constante para aprovechar al máximo a ambos personajes. Puedes llevar a uno de ellos y a sus tropas de Pikmins a realizar una tarea, como construir algo o derribar una pared; mientras tanto, el segundo puede guiar a otro batallón de Pikmins para combatir a un adversario.



Cavernas al azar

Sin duda, una de las características más impresionantes de **Pikmin 2** es la manera tan original de explorar las cavernas. Cuando vayas a entrar a una caverna nueva, ésta será generada al azar, por lo que cada vez que juegues, entrarás a una diferente. Esta característica le da un gran *Replay Value* al juego y lo hace más interesante y divertido; aunque juegues al parejo con un amigo –cada uno con su Pikmin–, al llegar a las cavernas sus juegos se tornarán muy distintos. Esperemos que se use más esta forma de recrear los calabozos en otros juegos; imagínate, un calabozo diferente de Zelda cada vez que inicies una escena. Genial, ¿no?





RANKING

1 — 10

ENRAK 8.5

Pikmin 2 ofrece mucho más reto y diversión que la primera versión. Además de darle más colorido al juego, los nuevos seres-planta mejoran los retos que debes resolver; pero, sin duda alguna, el mayor atractivo es el modo de dos jugadores. Si tienes con quien compartir este juego, te aseguro que lo disfrutarás en grande, de lo contrario, será como si jugaras una actualización del título anterior.

CROW 8.0

Aunque la primera aventura de estos diminutos personajes no me convenció mucho, es importante mencionar que la secuela ha sido reestructurada desde lo básico para ofrecernos mayor diversión. Me agradó mucho la forma cooperativa con la que puedes cumplir ciertos objetivos, mientras un amigo se encarga de otras actividades. La historia no es muy compleja, pero te mantendrá entretenido.

PANTEÓN 9.5

Realmente disfruté del novedoso concepto de Pikmin 2 porque es imposible dejar de encariñarse con estas pequeñas raíces con patitas (mis favoritas son las blancas). Nintendo hizo un gran trabajo al mejorar tanto este juego; al hacerlo doble, con más Pikmins, sin tiempo y con las cavernas al azar, resulta mucho más recomendable que otros títulos actuales. Chécalo y compartirás mi opinión.

MASTER 9.5

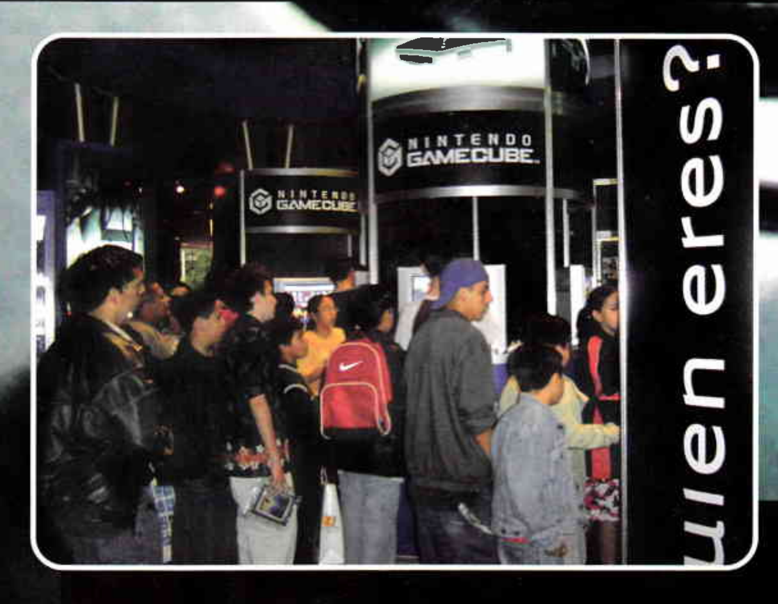
Desde que jugué Pikmin, me encantó el concepto que manejó Miyamoto en el *gameplay* y, aunque muchos podrán decir que ya era algo visto en el mundo de las computadoras, en mi opinión, nunca se había realizado de una manera tan magistral. Como siempre, Nintendo busca innovar en sus juegos y, en esta ocasión, ha incluido la posibilidad de jugar con un amigo o un hermano.

Reporte Latingamer



un evento muy importante

Los días 1 y 2 de mayo, muchísimos videojugadores se dieron cita en el World Trade Center de la ciudad de México, República Mexicana, para competir en el primer evento Latingamer, el cual atrajo a los más feroces contendientes a participar en los diferentes torneos, quienes venían dispuestos a demostrar sus habilidades. Como te mencionamos en el número 4 de nuestra revista, Latingamer está organizado por los creadores del evento más importante de videojuegos en Latinoamérica, el Electronic Game Show (EGS), en el que Nintendo y nosotros "echamos la casa por la ventana" con muchas sorpresas y actividades.



¡Preparándonos para la acción!

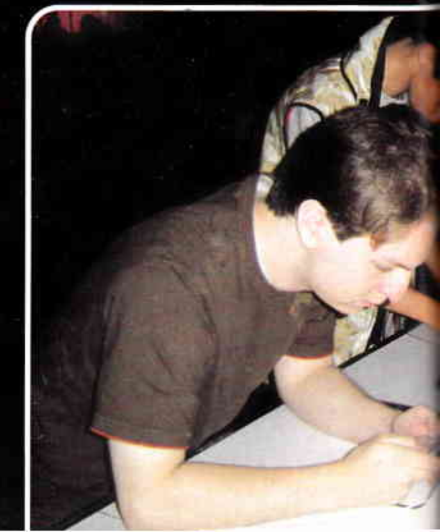
Un día antes del evento, checamos todos los detalles: los interactivos, los pósters, los juegos y las revistas que obsequiaríamos a quienes visitaran nuestro stand. Los demás expositores también se encontraban atareados, pues debían tener en orden sus productos de muestra.

Al ser Latingamer un gran evento de torneos, el personal de éste estaba revisando que todos los equipos y sistemas de las competencias estuvieran en perfecto estado. Nosotros tuvimos oportunidad de checar las áreas de cada torneo y, claro, tenían una buena organización, lo cual se vio reflejado durante los días siguientes, puesto que hubo mucho orden en cada competencia.

Saludamos a muchos lectores provenientes de otros estados, como Tlaxcala, Morelos, Puebla y Querétaro. Lo que nos dio más gusto es que pudimos hacer nuevos amigos, que no tardaron en suscribirse a nuestra revista para gozar de los beneficios de este servicio.

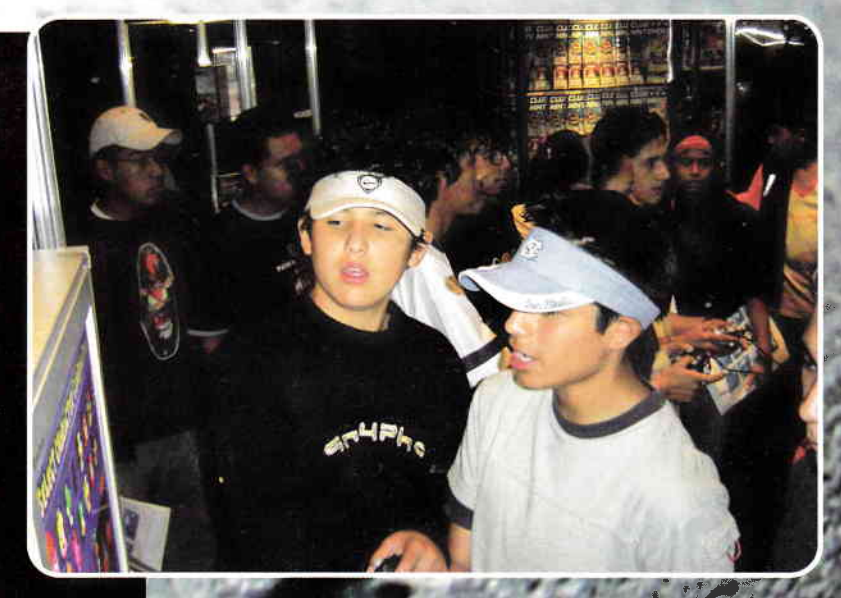
Nintendo, naturalmente...

En este evento, nuestro stand fue uno de los más concurridos, ¡y no era para menos! Como siempre, hubo diversos interactivos con los títulos más populares que hay tanto de Nintendo como de otros licenciatarios. Entre los que destacaron éxitos como **Mario Kart: Double Dash!!**, **Sonic Heroes**, **Custom Robo** y muchos más. Todos los asistentes podían llegar y checar grandes juegos en cualquier momento, hubo videojugadores de todas las edades: los más pequeños, los veteranos del control, los papás e incluso varios abuelitos pasaron instantes, en verdad, muy agradables.



¡Club Nintendo, presente!

Nos agradó sobre todo que la gente llegaba a preguntarnos cosas, a darnos sus quejas, felicitaciones y sugerencias acerca de nuestra revista. Todo el staff de **Club Nintendo** estaba listo para responder dudas: Pepe Sierra, Toño Rodríguez, Frank Cuevas, Hugo Hernández (Crow), Rafa García (Enrak), Juan Carlos García (Master) y Alejandro Ríos (Panteón). Además, regalamos ejemplares de nuestra revista, pins, tarjetas y decks de Yu-Gi-Oh! cortesía de nuestros amigos Ives Rountree y el Consejo Pokémex.

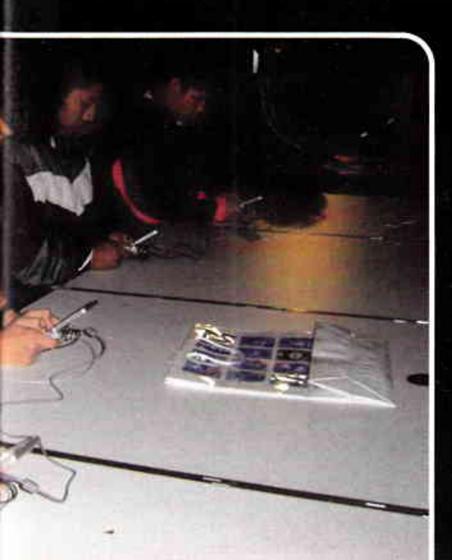


Claro que nuestros lectores no querían irse sin un recuerdo, así que les firmábamos las revistas que les regalábamos y todo lo demás que nos llevaban (gorras, chamarras, tarjetas de Pokémon, cartuchos y revistas **Club Nintendo** de distintos años). Acudieron cientos de lectores que nos han seguido desde el primer número de nuestra revista y otros que, aunque no tienen tanto tiempo, son nuestros más fieles fans.



Juegos exclusivos

Lo mejor de asistir a este tipo de eventos es que puedes checar muchos títulos de los licenciatarios, ver si te gustan o si quieres comprarlos. En esta ocasión, la exclusiva fue la exhibición de **Tales of Symphonia** de Nintendo GameCube; este juego llamó la atención de muchos visitantes y hubo diversas reacciones en torno a este singular título, pero predominó la sorpresa de poder jugarlo antes de que saliera al mercado, por lo que los visitantes no querían dejar de conocerlo.



Y para todos los fans del fenómeno Pokémon, llevamos el *bonus disc* de **Pokémon Colosseum**. A todos los que llevaron su versión Ruby o Sapphire, les regalamos el misterioso Pokémon llamado Jirachi. Varios Pokéfans se fueron contentos de haber obtenido este difícil Pokémon, incluso algunos pudieron completar su Pokédex con este personaje.

A pesar de que nos la pasamos a gusto y disfrutamos a lo grande de Latingamer, tuvimos que despedirnos de los asistentes al final del segundo día. Todos nos hicimos la promesa de volvernos a ver en los siguientes eventos. Recuerden que también estaremos presentes en los Latingamer de Guadalajara y de Monterrey y, posteriormente, en la gran final que se llevará a cabo en el World Trade Center de la ciudad de México en el EGS de este año, donde estaremos con más sorpresas, retas, juegos, premios y mucho más. ¡No dejes de seguirnos la pista!

LOS RETOS

Resulta que los retos de Resident Evil 2 están buenísimos y al parecer muchos están intentando mejorar sus propios tiempos. José Carlos Torres superó los récords establecidos en la edición de abril, por lo que todos aquellos interesados en superarlos, pueden ponerse a trabajar para lograrlo. También nos mandó retos nuevos por si alguno de ustedes está interesado.



Respuesta a: 02/04-2
Resident Evil 2

Modo	Ranking	Tiempo	Save
Clear Game Leon A	A	1:08:48	0
Clear Game Claire B	A	1:12:35	0
Clear Game Claire A	A	1:14:24	0
Clear Game Leon B	A	1:14:47	0

José Carlos Torres

Nuevos retos:

06/04-1
Resident Evil 2

Extreme Battle

Deben terminar los tres niveles de dificultad con cualquiera de los personajes y mejorar los tiempos.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Claire	Ada	Leon
00:01:54	00:01:26	00:01:23
00:02:52	00:03:50	00:05:06
00:11:08	00:01:37	00:09:29
00:15:51	00:15:53	00:15:58

06/04-2

Personaje	Tiempo	Ranking	Mixed Herbs	Herbs
Hunk	00:02:43	A	0	0
Tofu	00:02:35	A	0	0

Las condiciones para romper los récords de Hunk y Tofu son demostrar en su video que no usaron alguna Herb o Mixed Herb.

José Carlos Torres

¡Club Nintendo lanza el reto!

Sabemos que hay muchos fans de Mario Kart: Double Dash!!, así que para comenzar con los retos de este increíble juego, les presentamos estos sencillos tiempos de sólo 4 pistas.

06/04-3
Mario Kart Double Dash!!

Pista	Tiempo
Luigi Circuit	1:22:000
Baby Park	1:16:000
Mario Circuit	1:45:000
Yoshi Circuit	2:00:000

¿Tienes algún reto que quieras que publiquemos? ¿Ya lograste mejorar los tiempos aquí mostrados? Envíanos tus récords a:

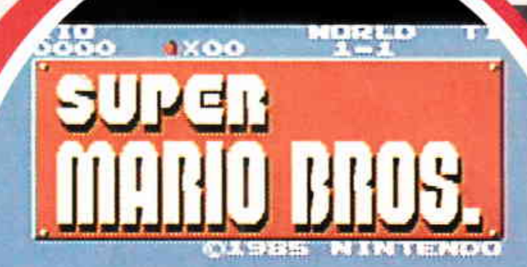
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, Piso 2,
Colonia Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México D.F.

Recuerda, debes enviar tus retos en fotografía convencional (no aceptamos fotos digitales vía correo electrónico) o en un video VHS. Cuando lo hagas, explica detalladamente en qué consiste tu reto, cómo lo conseguiste y si hay alguna condición específica para cumplirlo.



CLASSIC NES® SERIES



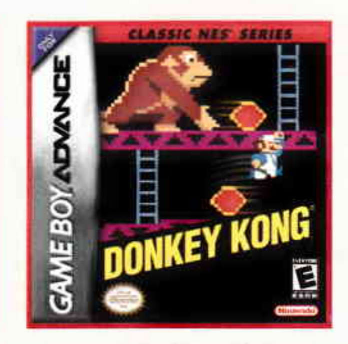


¡Lo antiguo es divertido! Ocho grandes de los videojuegos regresan al GBA. Revive la experiencia de los clásicos que iniciaron la era del NES.

Mario es el mejor, pero no sólo llegó a ser uno de los personajes de videojuego más populares por su personalidad, sino lo que realmente impulsó a nuestro héroe y a Nintendo a la fama fue su jugabilidad. Ésa que se queda grabada en tu cerebro, causando que horas después de haber terminado de jugar, sigas viendo barriles y Koopas. Los Classic NES Series retoman los títulos que lo comenzaron todo. Los gráficos carecen del *glamour* que los *hits* de ahora poseen, pero los juegos son tan divertidos y adictivos como el día en que se crearon.









Jessica Folsom de Nintendo Power recuerda la primera vez que jugó The Legend of Zelda: "Recuerdo que dejé mi comida, me despabilé y me perdí en la tierra de Hyrule cuando, por primera vez, descubrí el juego (tenía nueve o 10 años en ese entonces). A la fecha, sigue siendo una de las experiencias más memorables que he tenido."

El escritor Steve Thomarson comenta: "En 1987, mi hermano y yo recibimos un NES de navidad con The Legend of Zelda, la pistola Zapper, Hogan's Alley y, por supuesto, Super Mario Bros. Además de aumentar mi amor por los juegos de plataformas, recuerdo que SMB hacía que mi hermano (quien tenía cinco años) saltara para todos lados cuando presionaba el botón A, como si realmente eso ayudara a saltar más alto a Mario."

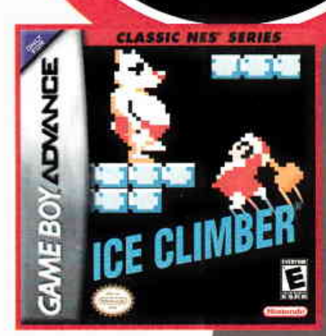


El más reciente Game Boy Advance SP luce muy "retro". Es gris, negro y rojo que se asemeja al control original del NES con el logo de Nintendo en color rojo. Es como una máquina del tiempo portátil.

El escritor Alan Averill recuerda Donkey Kong: "No tuvimos juegos en mi casa por mucho tiempo, pero un día mi padre trajo a casa Donkey Kong como regalo de navidad. Mi papá se obsesionó tanto con DK que lo jugaba casi todas las noches. También solía llamar a DK "Konkey Dong", cosa que mi hermana menor y yo considerábamos como el mejor de los chistes. Mi papá nunca fue un gran videojugador, y ahora no juega nada, pero DK es su favorito."



Equípate con toda la pasión que tengas y prepárate para revivir estos clásicos. No olvides visitar el sitio www.classicnes.com.











THE LEGEND OF ZELDA



EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

FECHA DE SALIDA

NES: 1987

RECUERDA...

Dado que la aventura de The Legend of Zelda requiere varias horas de juego y múltiples sesiones para poder terminarlo, el cartucho incluía una batería, la primera en su tipo.

CARTAS A NINTENDO POWER—1989

¡Lo logré! Terminé la primera vuelta de The Legend of Zelda, por fin. Puede que esto no sea lo máximo para muchos de sus fans, pero para alguien de mi edad (75) si lo es, siento que he terminado un gran reto. He hecho un poema mientras escribía en mi bitácora. ¡Espero que lo disfruten! ¡Gracias por este gran juego!

Mi nieto me dio un cartucho
de Nintendo.
Que juego en mi TV, aunque
me esté durmiendo.
The Legend of Zelda se ha quedado
en mi cabeza.
Mientras elimino demonios con
destreza.

Mi esposa dice que he perdido la
razón, y la he tengo encerrada hasta
la locura.
Por hacer eso, me considera flojo, y
dice que es una forma de tortura.

Le dije que la alternativa sería visitar
a mis amigos.
Y posiblemente emborracharme hasta
empezar a decir locuras.
O ir a nadar con chicas con muy pocas
prendas.
así que, ¡cuál es el problema que esté
en casa jugando en bermudas!

La respuesta de mi esposa fue muy
confusa. Llamó al plomero y ordenó un
jacuzzi.
Así que ahí va el viejo juego de
Nintendo. ¡Sólo a mí me pueden culpar
de este enredo!

William Convery
Hampton, VA
Noviembre/Diciembre 1989

The Legend of Zelda es uno de los juegos que más ha influenciado en todos estos años y dio inicio a la avalancha de aventuras en el NES. En general, la perspectiva de 3/4, el inventario de *items*, el diseño del mundo y los calabozos han inspirado a muchos seguidores. Varios títulos de la saga de The Legend of Zelda continuamente ocupan los primeros lugares de las listas de preguntas a los consejeros de Nintendo.

CONSEJOS PARA LOS NOVATOS





Al hacerte camino por los calabozos del juego, tu arsenal crecerá. En la mayoría de las batallas, tendrás la victoria asegurada si utilizas el arma que encontraste en ese mismo calabozo.



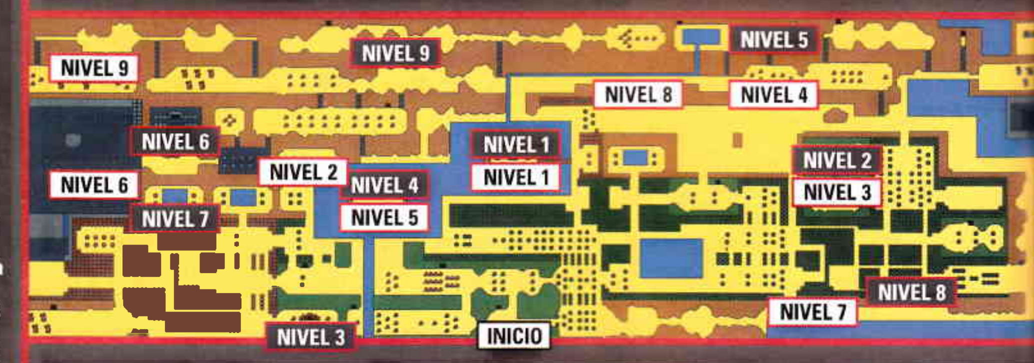




La recomendación más básica para los aventureros de The Legend of Zelda se ha convertido en una oración muy repetitiva para los consejeros de Nintendo: "Derrota a todos los enemigos, empuja cada bloque y busca lugares donde puedas usar bombas". De este modo, abrirás pasajes que te llevarán muy lejos en el juego.

UN JUEGO, DOS AVENTURAS

PRIMERA VUELTA | SEGUNDA VUELTA



Después de que derrotes a Ganon e inicies un juego en el mismo archivo, podrás entrar a la segunda vuelta del juego. En la siguiente aventura descubrirás que muchos de los calabozos están ubicados en otras partes, al igual que cada brújula y mapa. El mapa de Hyrule arriba mostrado indica el lugar de cada calabozo en la primera y segunda vueltas.

THE LEGEND OF ZELDA: RETOS PARA PROFESIONALES

Incluso al terminar las dos vueltas, seguirás con ansias de seguir jugando. Con los años, los jugadores de The Legend of Zelda han creado nuevas formas para agregarle dificultad a su aventura. Intenta alguno de los siguientes retos:

- Juega sin tomar la espada de madera.
- Nunca tomes el Blue Ring o el Red Ring.
- Juega sin tomar ningún Heart Container.
- Recoge la brújula y mapa de todos los calabozos.
- Termina el juego sin perder ni una sola vida.

SUPER MARIO BROS.

Gracias al éxito de Donkey Kong y Mario Bros. original, Super Mario Bros. llevó al famoso plomero a una aventura llena de brincos y hongos aplastados. Éste fue el primer juego de plataformas tipo *side scroll*. Este título, hecho para sesiones mucho más extensas que las arcadias, ayudó a introducir al NES en millones de hogares.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

FECHA DE SALIDA

NES: 1985
Arcadias: 1986

VELOCIDAD WARP

Al recortar 3 segundos del previamente establecido récord mundial de Super Mario Bros., Scott Kessler de Monroe, N.C., se convirtió en el campeón de los warp-pipes este año al terminar el juego en cinco minutos, 17 segundos. Con un poco de suerte y precisión , Kessler cree que puede superar su récord y llegar a los 5:13

CARTAS A NINTENDO POWER—1990

No puedo dejar de notar algo interesante sobre Mario. En el par de años anteriores, su nariz cambió en forma significativa, en Donkey Kong ésta solía ser más fina y caída, pero ahora en Super Mario Bros. 2 es más redonda y, de algún modo, un poco más levantada. Mario, como muchas otras superestrellas, ¿se operó la nariz para mejorar su apariencia?

Jim Jackman
St. Clair Shores, MI
Enero/Febrero 1990



Llamado así por el primer propietario del edificio de Nintendo of America, Mario originalmente era un carpintero.



Por su interés en los tubos, Mario se convirtió en un plomero y adoptó un nuevo look para Super Mario Bros.

BÁSICOS DE SMB





Romper tabiques por debajo es esencial. Cuando eres pequeño, ciertos bloques expulsarán un hongo. Cuando seas grande, esos bloques te darán Fire Flowers.



Salta sobre el caparazón para hacerlo rebotar y ganar muchos puntos.



El primer jefe de un videojuego, Bowser, aparece al final de cada mundo.





Los tubos son importantes. Puede meterte en algunos para encontrar muchas monedas. Otros tubos en locaciones remotas sirven como warps para otros mundos.

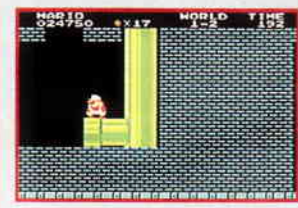


Busca cuartos con monedas, por cada 100 obtendrás una vida extra



Rompe ladrillos para encontrar monedas y pasajes ocultos.

NIVEL OCULTO "EL MUNDO MENOS"







Un Mario de tamaño gigante rompe un ladrillo arriba de la salida del mundo 1-2, dejando los dos ladrillos próximos al tubo intactos. Párate en el borde del tubo viendo hacia la izquierda. Salta y muévete a la derecha en el aire. Flotarás a través de los ladrillos y el tubo para caer en la entrada de un mundo extraño.



DONKEY KONG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

©1981 Nintendo.

FECHA DE SALIDA

Arcadias: 1981
NES: 1986

NIVEL PERDIDO

Las limitaciones de memoria del cartucho hicieron que se removiera el famoso nivel de arcadia conocido como "pie-factory". Hasta este día, el único lugar donde podrás jugar ese nivel es en la versión de arcadia.

PROBLEMAS DE CHICAS

Para cuando Donkey Kong llegó al NES, la chica que Mario salvó del "come bananas" se llamaba Pauline. Al llegar Mario al Reino de los Hongos en Super Mario Bros., la chica se convirtió en una princesa.



Desde las películas mudas, Pauline ha sido un nombre popular para las damas en peligro. Aunque Pauline nunca estuvo atada a las vías del tren.



Excepto Daisy en Super Mario Land, la princesa Peach siempre ha sido la damisela en peligro. En juegos más recientes, Peach ha tomado un rol más activo.

SIN CORAZÓN

Cuando un juego es tan popular como Donkey Kong, es natural que un par de rumores tontos aparezcan. Uno de éstos fue que la chica de "Jumpman" se transformaría en Ann Wilson de la banda Heart (cuando su popularidad estaba por las nubes), si el jugador presionaba ciertos botones. Tristemente, era mentira.

El primer *hit* de arcadia de Nintendo se llamó Donkey Kong, para sugerir que la bestia que arrojaba los barriles en la cima del andamio, era un simio (Kong) "necio como una mula". En las instrucciones originales del arcadia, Mario tenía el nombre de "Jumpman" y el objeto de su afecto sólo llevaba el nombre de "the lady". Los nombres de los personajes cambiaron para el NES.

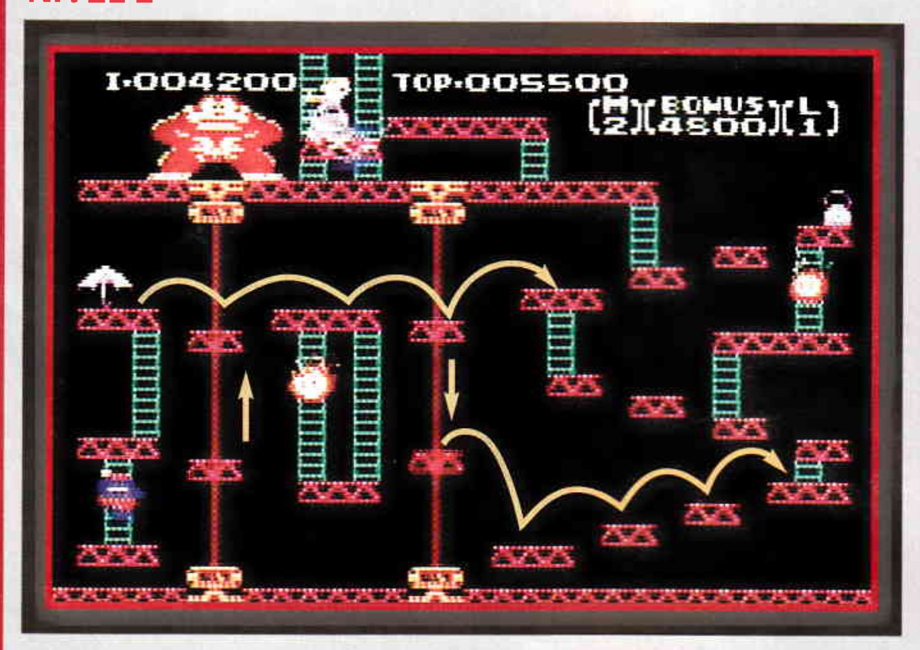
NIVEL 1





En el primer nivel, la mayoría de los barriles pueden rodar hasta el final de las barras o pueden caer por las escaleras. Si un barril se aproxima a una escalera que quieras subir, avanza un poco y espera a que éste pase o caiga. Después regresa a ella y continúa tu camino.

NIVEL 2



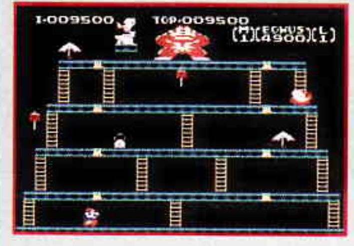
Hay dos rutas para pasar el segundo nivel: La elevada que es traicionera por el largo hueco entre el segundo elevador y la siguiente plataforma. Podrás pasar dicha ruta si corres y saltas sin detenerte. La baja es complicada porque requiere evitar los resortes en tres áreas.





Cuando llegues hasta Donkey Kong en el segundo nivel. Encontrarás dos puntos donde estarás a salvo para esperar un poco.

NIVEL 3





El tercer nivel está lleno de gusanos. Los únicos enemigos (además del gorila) son lentos, pero tienen muchas bolas de fuego. Usa el martillo para apagarlas y tomar los regalos y *bonus points*. Obtendrás vidas extras cuando tu *score* llegue a los 7,000, 10,000, 15,000 y 20,000.

EXCITEBIKE

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

FECHA DE SALIDA

NES: 1985

BONUS

En el 2000, Excitebike 64, juego en 3D, incluyó la versión original de NES tan difícil de conseguir.

Los juegos de carreras siempre han sido muy populares y, en 1985, Excitebike se convirtió en el título que inauguró este género en el NES. También fue el primer juego que te permitía modificar y diseñar tus propias pistas, usando 19 piezas distintas. Los dos modelos del juego te permiten ir a "contrarreloj" o probar tu valor contra tres brutales enemigos.





Si debido a la velocidad y las acrobacias tienes necesidad, crea una pista larga con turbo pads (parte M) y una sola rampa (parte H), y permite que la carrera se prolongue por 9 vueltas.



En tu pista creada para la velocidad, mantén presionado a la derecha cuando estés en el aire, después oprime izquierda y derecha al aterrizar. Para la última vuelta, podrás desaparecer de la pantalla.

ICE CLIMBER



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

FECHA DE SALIDA

NES: 1985

REQUIERE DOS

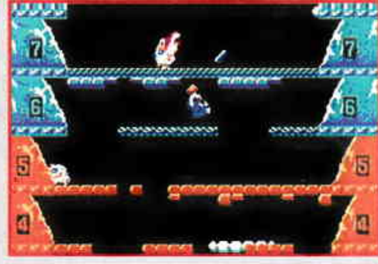
Aunque hoy en día los juegos multiplayer son comunes, eran muy escasos en aquellos días. Ice Climber fue uno de los primeros en el NES.

DÍA DEL CÓNDOR

Después de llegar a la cima de la montaña, salta a las garras del cóndor para obtener un bonus.s

Cuando el cóndor vuele fuera de tu alcance, es hora de que los héroes del martillo Popo y Nana escalen una de las 32 montañas y recuperen el botín del ave rapaz. Si la trama se te hace tan profunda como un charco de agua en el verano, no te preocupes, la diversión cooperativa para dos jugadores te brindará mucha diversión.





Puedes escoger cualquier montaña desde el inicio, pero es mejor practicar en los primeros niveles para acostumbrarte a la jugabilidad. Después de subir 4 montañas, agarra la zanahoria para obtener una vida.



En un juego para dos , los participantes pueden unirse para romper el hielo más alto. Mientras que el jugador de arriba salta sobre el orificio, el de abajo puede hacerlo justo debajo de él e impulsar al otro.

XEVIOUS



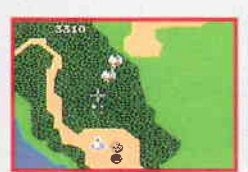
FECHA DE SALIDA

Arcadias: 1982
NES: 1988

SALTO DE NIVEL

Si sobrevives a un vuelo de más del 70% de un área y pierdes tu nave, comenzarás al inicio de la siguiente área. Si no logras llegar a ese punto y pierdes tu nave, tendrás que comenzar en el principio del área inicial.

Para 1982, cuando Xevious llegó a las arcadias, *shooters* como Space Invaders y Galaga ya eran comunes. Pero el *shooter* de Namco ofrecía algo más nuevo: ataques para eliminar a los enemigos aéreos y bombas para liquidar a los objetivos en tierra. La diversión y adicción para los ataques duales requieren de mucha velocidad y coordinación inmediata en los dedos.



Los enemigos aéreos se mueven a la izquierda y derecha, mantén presionado B para eliminarlos.



Los objetivos estáticos en tierra aparecen en los mismos lugares. Recuerda dónde para aniquilarlos.



Las banderas que representan una vida aparecen cuando bombardeas su locación secreta (regularmente en el agua). Cuando alcanzas el segundo río, ataca el lugar que se muestra en la foto para hacer que aparezca la bandera y después tómala.





El radio de daño de las bombas es más amplio que la mayoría de los objetivos en tierra, permitiéndote atacar a varios enemigos en forma simultánea.

BOMBERMAN



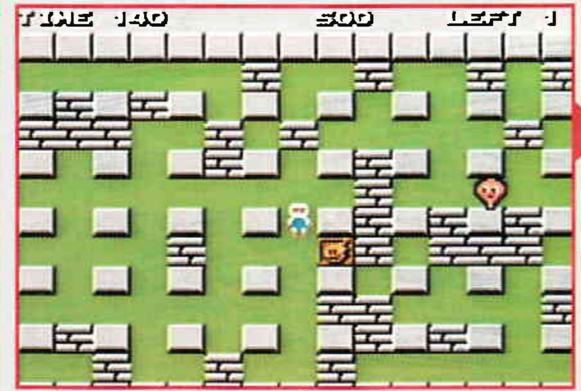
FECHA DE SALIDA

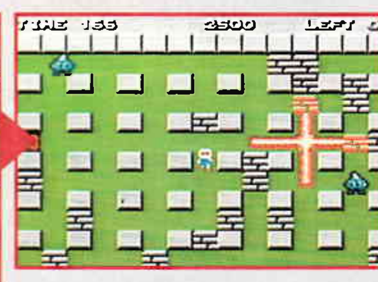
NES: 1989

¿BOMBER MAN O BOMBERMAN?

El logo del juego dice "Bomber" y "Man", dos palabras separadas, pero el nombre real del juego y del personaje es una sola: Bomberman.

La estrella de más de 15 juegos para los sistemas de Nintendo hizo su debut en un rápido y alocado *puzzle* lleno de acción, en el que hay que romper ladrillos y explotar enemigos. El objeto es derrotar a los adversarios de cada nivel para poder avanzar. Bomberman se ha diversificado en otro tipo de aventuras en los últimos años, pero sigue fiel a sus explosivas raíces.





Cada nivel incluye un poder oculto que hace más fácil tu tarea de limpiar ladrillos. El *item* mostrado en la foto es el poder de ataque de tu bomba. Un *item* en el nivel 30 te protege de tus propios ataques.

Si accidentalmente destruyes la salida del nivel, ésta arrojará más enemigos, haciendo más complicado tu escape.

PAC-MAN

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

FECHA DE SALIDA

Arcadias: 1980
NES: 1993

MITOS

El estatus de Pac-Man como fenómeno e icono de la cultura pop ha generado muchos rumores. Entre éstos estaba la historia de las barras de oro, un item que aparecía en algunas arcadias, pero en otras no. Según la leyenda, las barras de oro le daban a los jugadores 10,000 puntos y a sus acompañantes, 25,000. Esto se ha convertido como el mito del "Sasquatch" de los videojuegos.

Otro rumor sugería que si te llegabas a comer los ojos de un fantasma derrotado, obtendrías muchos puntos. El comer ojos te ayuda en Fear Factor, pero de nada sirve en Pac-Man.

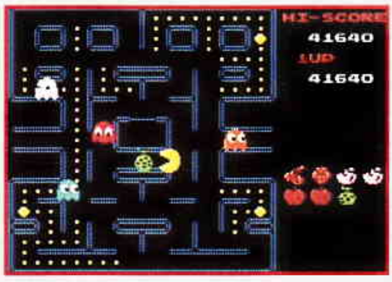
MÁS LABERINTOS

La continuación de Pac-Man fue Ms. Pac-Man con muchos cambios y variedad en la configuración de los nuevos laberintos. El juego también incluyó nuevas frutas que flotaban por el laberinto y fantasmas más rápidos.



En el mundo de los videojuegos, pocos títulos han alcanzado el nivel de fama de Pac-Man, como Tetris, un juego de *puzzle* que hace que hasta el más tímido se atreva a tocar un control. Una de las razones de la popularidad de Pac-Man es su simplicidad, píldoras: bueno, fantasmas: malo, no necesitas saber nada más. La última obra maestra de Namco Pac-Man Vs. le da un giro a este clásico, gracias a la conectividad con el GBA para hacerlo *multiplayer*.





Las piezas de fruta debajo del *score* indican los niveles que has completado. Una gran cantidad de frutas indican muchos puntos. Recógelas en su lugar acostumbrado debajo de la guarida de los fantasmas.

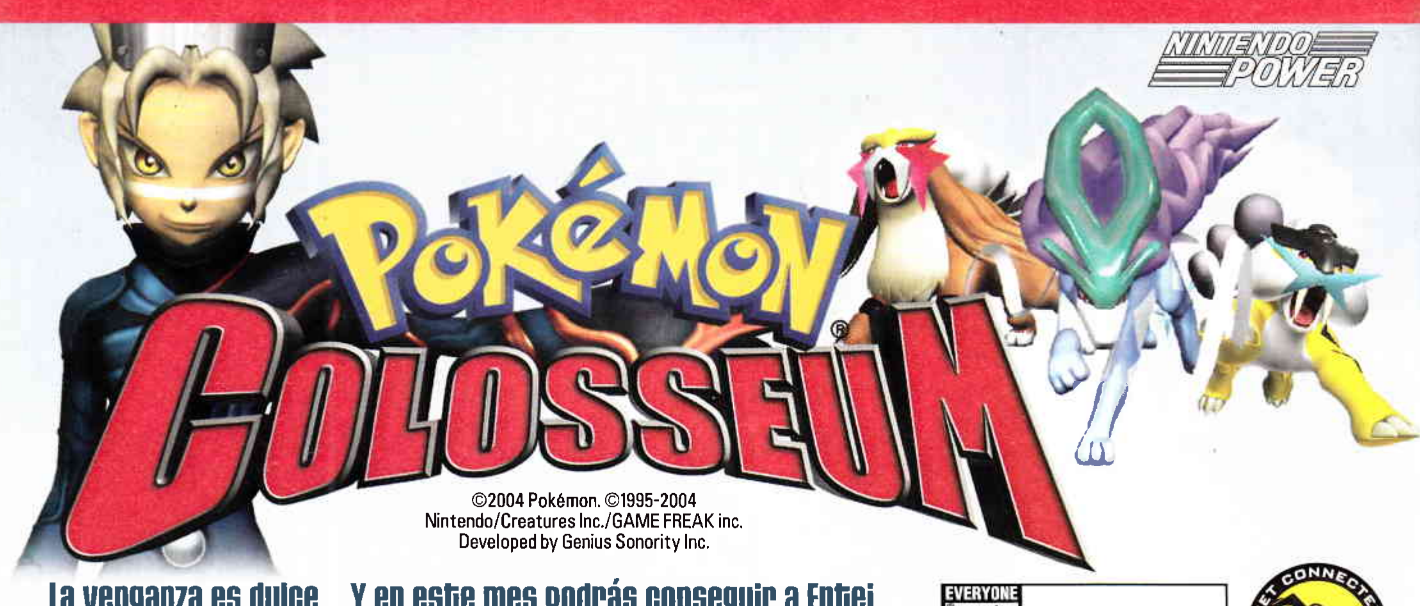


No hay nada más molesto que haber dejado una píldora en el extremo opuesto del laberinto. No vuelvas a hacerlo.

Para maximizar tus *bonus points*, espera a que los cuatro fantasmas se encuentren a una distancia muy corta de Pac-Man, entonces, come una superpíldora para hacerlos vulnerables. Cada fantasma que te comas en cadena vale lo doble que el fantasma anterior.

CLÁSICOS DE VERDAD

Juegos van y vienen cada año, pero sólo los originales e innovadores permanecen como clásicos. Los títulos de NES han divertido, confundido y desesperado a miles de jugadores en todo el mundo por dos décadas, y seguirán haciéndolo por mucho tiempo más. Ya sea que escojas uno de los favoritos de tu infancia o comiences tu colección por primera vez, la pasarás muy bien con los *hits* clásicos de Nintendo.



La venganza es dulce... Y en este mes podrás conseguir a Entei y a Suicune en Story Mode. La continuación de nuestra guía te ayudará en tu camino y a vencer en Battle Mode.

EVERYONE E — Fantasía-Violencia — CONTENT RATED BY ESRB



MÁS ALLÁ DEL BATTLE MODE

Los espectadores de los coliseos de Battle Mode están ansiosos de encuentros dignos de vitorearse. Están aquí por el espectáculo; tú, por la gloria y los premios exclusivos. En este número, nos enfocaremos más en dicho modo y también nos adentraremos más en el Story Mode, para que puedas conseguir a dos de los Pokémon legendarios que habitan Orre, además de raras Technical Machines para tus Pokémon que necesitarás en el Battle Mode.





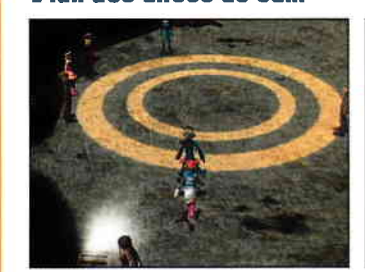
Puedes llegar lejos en Story Mode con los Pokémon capturados, pero Battle Mode puede resultar más sencillo de acabar si tienes Pokémon de Ruby o Sapphire. Esta vez estamos conectando los juegos de GBA y GCN para ensamblar equipos de Orre y Hoenn, que harán temblar a tus enemigos en Battle Mode.

TU ESCUADRÓN

En la primera parte de la guía de Story Mode, atrapaste bandidos sólo con Umbreon y Espeon, y conseguiste un equipo de Shadow Pokémon —Pokémon convertidos en máquinas de pelea— de los criminales de Orre. También ayudaste a cambiar el estatus de tus Shadow Pokémon con cariñosos combates, seguidos de una visita a la Relic Stone para purificar sus corazones y volverlos buenos una vez más.



Equípate antes de salir







Considera fortalecer a tu equipo antes de continuar. En Phenac City, puedes conseguir poderosas TMs en el estadio. En Pyrite Town, hay muchas TMs en el coliseo; adquiere experiencia en Duel Square y visita la estación de policía para obtener la Jail Key, que abre todas las celdas. Si esperas lo suficiente, el rufián al norte se irá y perderás la TM 46 (Thief).

MT. BATTLE

Cuando tengas la Small Tablet en mano y hayas hablado con el sabio de Agate Village, Eagun, por fin obtendrás el conocimiento para usar el poder de la Relic Stone. Inmediatamente, recibirás un *e-mail* de Duking, quien te notificará que hay problemas en Mt. Battle (y añadirá la montaña al tu mapa como una opción de viaje). Si tus Pokémon están listos, dirígete a la montaña para una misión de rescate.

10 pasos a un éxito monumental





Mt. Battle es un reto de entrenadores de 100 etapas que te lleva a grandes alturas. Cuando llegues, descubrirás que el gigante Dakim y nueve aliados han tomado posesión de las primeras 10 etapas. Necesitas derrotarlos de sus altos caballos para rescatar al líder de Mt. Battle, Vander, e intentar capturar a Entei.

Recompensa de la montaña



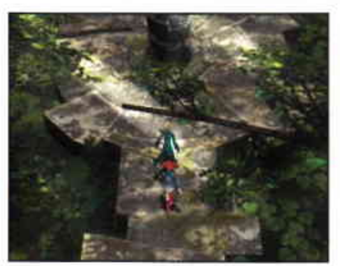
Después de que derrotes a Dakim, levanta el F-Disk y habla con Vander. Él te llevará a la entrada de Mt. Battle y te dará la Time Flute, el objeto de la obsesión de Dakim. No podrás entrar al reto de Mt. Battle después de salvar a Vander, debes regresar cuando la montaña esté abierta al público, de esta manera conseguirás buenos premios y más experiencia.

SIGUE EL RASTRO

Con la Time Flute en mano, regresa a Agate con Eagun. Él te explicará que la flauta invoca a Celebi a la Relic Stone y te exhorta a que lo intentes. Es un *item* que sirve sólo una vez, así que sigue su consejo si tienes un Shadow Pokémon que valga la pena. De lo contrario, deja Agate y verás un nuevo destino en el mapa, el Mystery Lab.

Las ansias de Eagun de invocar a Celebi





Después de que charles con Eagun, tal vez se te haya ocurrido que puedes atrapar a Celebi después de invocarlo. Ése no es el caso. Sólo hay tres Time Flutes en Orre. Asegúrate de que conoces su función antes de tocarlas. Las Time Flutes reaccionan diferente si las usas en el momento correcto.

Enfrentando al equipo de Dakim

Hotheaded Dakim ha basado la estrategia de su equipo en ataques Earthquake continuos, que le causan daño a los dos Pokémon defensores y al compañero del atacante. Trae al Pokémon tipo Flying, pues éste es inmune a los ataques tipo Ground. Noctowl es esencial, pues su movimiento Hypnosis ayuda mucho.



Hypnosis y Sleep Powder son muy recomendables; úsalos para incrementar tus probabilidades de capturar a Entei cuando su HP esté bajo. Y aún más importante, Entei no podrá noquearse a sí mismo con el impacto de sus ataques Shadow Rush.




Entei Nv. 40 FIRE
Cipher Admin Dakim

Mt. Battle's Move Deleter

El Move Deleter de Orre está en la entrada de Mt. Battle. Él puede hacer que un Pokémon olvide un movimiento, incluidos HMs y TMs, los cuales recuerda normalmente al aprender nuevos ataques.

El Mt. Battle en Story Mode

Al momento de tener la Elevator Key, Mt. Battle estará de nuevo en operaciones y lista para los entrenadores. Mt. Battle está en Story Mode y en Battle Mode, pero la versión del modo de historia tiene menos reglas. Es un buen lugar para ganar experiencia y puntos Poké Coupon, que obtendrás al final de cada área (10 etapas). Mientras más alto subas, más puntos obtendrás. Puedes comprar algunas TMs, berries e items con tus puntos Poké Coupon.

Área	Coupon
1	100
2	200
3	400
4	600
5	800
6	800
7	900
8	900
9	1,000
10	1,200

Premio	Costo
TM 13 (ICE BEAM)	4,000
TM 24 (THUNDERBOLT)	4,000
TM 29 (PSYCHIC)	3,500
TM 32 (DOUBLE TEAM)	1,500
TM 35 (FLAMETHROWER)	4,000
APICOT BERRY	15,000
GANLON BERRY	15,000
PETAYA BERRY	15,000
SALAC BERRY	15,000
BRIGHTPOWDER	10,000
CHOICE BAND	10,000
FOCUS BAND	10,000
KING'S ROCK	10,000
LEFTOVERS	10,000
MENTAL HERB	8,000
QUICK CLAW	10,000
SCOPE LENS	10,000
WHITE HERB	8,000

La Time Flute: camino rápido a la purificación

La Time Flute completa la larga tarea de la rehabilitación de un Heart Gauge en una sola tocada. Cuando usas este instrumento en la Relic Stone, Celebi aparecerá brevemente y purificará a un Shadow Pokémon, también restaurará su estatus a un estado normal.



Algunos Shadow Pokémon requieren más rehabilitación que otros para purificar su Heart Gauge completamente. Aunque encontrarás muchos Pokémon poderosos en tu jornada, tener un Entei completamente purificado de tu lado puede ser una mejor opción a tu favor.

Nueva terapia para los Shadow Pokémon



Después de derrotar a Dakim, una chica, ubicada en el lado derecho de Agate Village, te dará la Cologne Case. Cuando la tengas, puedes comprar tres aromas (los venden en Agate Pokémon Mart) que le dan terapia a un Shadow Pokémon, los efectos varían entre Pokémon.

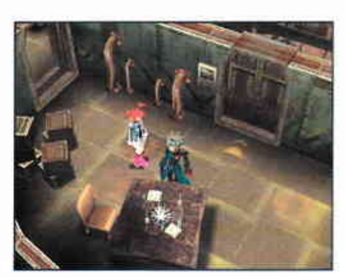
El Mystery Lab continúa siendo un secreto





Dirígete al Mystery Lab cuando aparezca por primera vez en el mapa. No podrás pasar por la fuerte puerta frontal, pero sí agarrar los tres Revives que están detrás de uno de los puestos de vigilancia.

Problemas en Pyrite Town



Justo después de que hayas entrado al área de Mystery Lab, recibirás un *e-mail* de Duking, donde te informa acerca de dos enemigos en la prisión de Pyrite. Ve a la cárcel y visita a los prisioneros. Si antes no agarraste la Jail Key para obtener la TM 46 (Thief), habrás perdido tu oportunidad de conseguir la TM, pues su dueño se habrá ido. Sin embargo, la llave seguirá en la mesa.



Los dos nuevos prisioneros están en la celda al sur. Ábrela con la Jail Key, ahora mueve al sujeto dormido para que obtengas la Elevator Key. Habla con el otro prisionero para enterarte de los indicios de la conspiración. Antes de proseguir con el siguiente paso de tu jornada, ve al Pyrite Colosseum y cura a tu equipo con la Pokémon Restoring Machine.

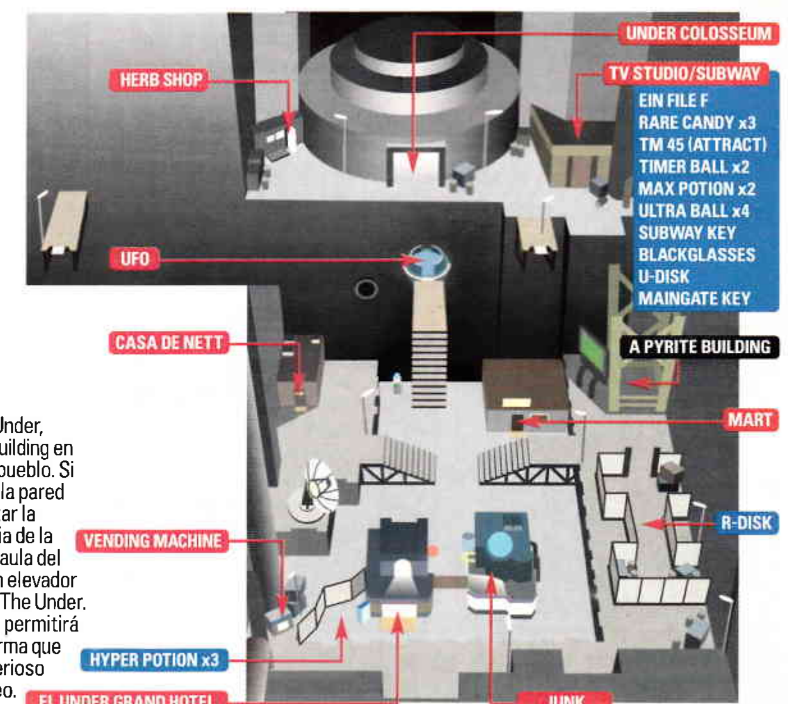
THE UNDER

Cuando investigaste la conspiración que tenía a Pyrite Town de cabeza, descubriste que el jefe criminal Miror B. les había dado el Shadow Pokémon a los ganadores en Pyrite Colosseum. Después, te darás cuenta que en The Under, bajo tierra en Pyrite, otra criminal llamada Venus controla a los ciudadanos desde su estación de televisión. En esta área hay más cosas por hacer: deberás ayudar a los residentes, vencer a Venus y, lo mejor de todo, podrás conseguir más Shadow Pokémon de las batallas.

Desciende a la maldad



Para llegar a The Under, dirígete a Pyrite Building en la parte norte del pueblo. Si te escabulles por la pared lejana, podrás evitar la pelea con el guardia de la estructura como jaula del suelo, la cual es un elevador que te lleva hasta The Under. La Elevator Key te permitirá abordar la plataforma que desciende al misterioso pueblo subterráneo.



Los items de The Under te ayudarán

Ahorra un par de Poké Dollars para gastar en The Under, pues venden muchos *items* poderosos y TMs. La Herb Shop (junto a Under Colosseum) ofrece potentes *items* curativos, pero todos tienen sabor amargo y harán que baje la amistad con tus Pokémon. Compra muchas Lemonade de la Vending Machine, es una buena opción.

Herb Shop

Item	Precio
Energy Root	800
Energypowder	500
Heal Powder	450
Revival Herb	2,800

Vending Machine

Item	Precio
Fresh Water	200
Soda Pop	300
Lemonade	350

Pokémon Mart

Item	Precio
Full Restore	3,000
Max Potion	2,500
Hyper Potion	1,200
Full Heal	600
Revive	1,500
TM 10 (Hidden Power)	3,000
TM 14 (Blizzard)	5,500
TM 15 (Hyper Beam)	7,500
TM 16 (Light Screen)	3,000
TM 17 (Protect)	3,000
TM 20 (Safeguard)	3,000
TM 25 (Thunder)	5,500
TM 33 (Reflect)	3,000
TM 38 (Fire Blast)	5,500

Conéctate con la Techno-Resistance

Hay algunos personajes en The Under que quieren exponer la conspiración. Venus está sobre ellos y bloquea las transmisiones rebeldes para que no se den a conocer en la superficie. Ayuda a la resistencia al conseguir la Powerup Part del chavo en el sótano Junk Shop, después debes llevarla a la casa de Nett.

El espía ha sido capturado, y no eres tú





Cuando dejes la casa de Nett, escucharás a unos enemigos que capturaron a un espía al este del pueblo. Es Silva (amigo de Duking). Pelea contra Kloak, quien custodia su celda. Después de derrotarlo y capturar su Ledian, habla con Silva. No puedes liberarlo, pero te dará el R-Disk. Úsalo para entrar en el UFO.

Apaga a Venus y captura un cuarteto



Entra en el estudio de televisión e interrumpe la transmisión de Venus. Ella tratará de vencerte, así que derrótala. Esta enemiga se irá escaleras abajo hacia la izquierda. Síguela, pero antes de que tomes la escalera izquierda, abre la puerta del sótano, sube las escaleras de la derecha y salva tu juego en la PC de Under Colosseum. Ahora sí, reanuda tu persecución para que acabes con Venus.



Venus ha escapado a la entrada subterránea. Necesitas pelear contra sus aliados para alcanzarla. Cada uno tiene un Shadow Pokémon. Para asegurarte de que los captures a todos, debes salvar continuamente. Aunque esto implique regresar mucho, es recomendable que vuelvas a Under Colosseum cada vez que captures un Shadow Pokémon.

Ayuda a Silva y captura a Ledian

Kloak, quien tiene un Ledian capturable, no está cerca de la jaula cuando llegas. Después de que Silva sea apresado, Kloak aparecerá ahí. Captura su Ledian, quien tiene el ataque Baton Pass.

Ledian Nv. 33 — Cipher Peon Kloak — BUG / FLY

Derrotando a Venus y sus seguidores

Venus tiene un Pokémon legendario en su equipo, Suicune, además de otros Pokémon que usan el ataque Attract. Si uno de tus Pokémon es afectado, cámbialo por otro para romper el hechizo. Su Steelix (Tipo Steel y Ground) es muy fuerte; atácalo con lo mejor que tengas para que bajes su HP.

El Suicune es un Pokémon que no puedes dejar de tener. No intentes debilitarlo con ataques eléctricos o tipo Grass, pues puedes noquearlo. Procura dormirlo o causarle algún cambio de estatus para que Suicune sea más fácil de capturar.

Suicune Nv. 40 — Cipher Admin Venus — WTR

Sobrevive la espiral de enemigos

Gligar LV. 43 — Hunter Frena — GRD / FLY

Stantler LV. 43 — Chaser Liaks — NRM

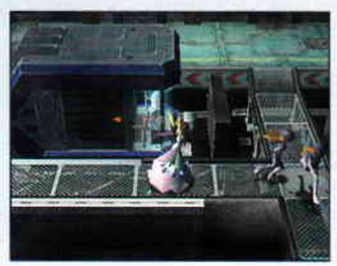
Piloswine LV. 43 — Bodybuilder Lonia — ICE / GRD

Sneasel LV. 43 — Rider Nelis — DRK / ICE

Después de que captures a los cuatro Shadow Pokémon de los enemigos y los purifiques, añadirán mayor poder a tu arsenal. El movimiento Faint Attack de Gligar, el Hypnosis de Stantler, el Blizzard de Piloswine y el Beat Up de Sneasel, son ataques muy fuertes y recomendables. Procura atrapar a todos estos Shadow Pokémon.



Sigue a Venus al Subway





Después de que derrotes a los seguidores de Venus, persíguela hasta el tren subterráneo. Entra por el Shadow Liner al final y sal por el otro. Verás a Venus irse de la estación. En su carrera, tirará la Subway Key cerca de la entrada de la estación. Úsala para mover el tren al otro lado de la línea.

Tan cerca y tan lejos



El Shadow Liner llegará a una parada bajo el Mystery Lab. Sigue a los enemigos cercanos cuando huyan al sótano del laboratorio. Ellos recurrirán a una medida extrema para evitar que entres al laboratorio: volar el sótano. Debes tomar de nuevo el Shadow Liner a The Under. Pero antes, recoge la Maingate Key del sótano del laboratorio, pues con ésta abrirás la puerta de aquél.

DETÉN LA LOCURA



Has derrotado a tres jefes criminales, pero todavía no sabes por qué su grupo ha creado a los Shadow Pokémon. El siguiente sendero, que lleva al laboratorio, te pondrá cara a cara con Chief Ein, el maniático detrás de las transformaciones de los Pokémon. El poderoso equipo que traes te será de ayuda para detener sus planes, también te servirá en Battle Mode.

ENTRA EN BATTLE MODE

Estrategias para Colosseum Battle

Pokémon cuenta con uno de los mejores sistemas de batalla que existen, y cualquier principiante que pase un minuto en Battle Mode, lo comprenderá por sí mismo. Los oponentes tienen una inteligencia artificial que conoce todo lo relacionado con las batallas. Aun si ya dominas el sistema, tu supervivencia dependerá del equipo de Pokémon que lleves al coliseo. Te sugerimos que conectes el Pokémon Colosseum con las versiones Ruby y Sapphire para traer a los mejores de ambas regiones.

Los beneficios de pelear

Cuando derrotas a un entrenador, obtienes un Continue que te permite iniciar un encuentro de nuevo si pierdes una batalla. Si terminas el reto del coliseo, recibirás puntos Poké Coupon, para comprar TMs e *items* que te darán mayor ventaja en los combates. Mientras más Pokémon legendarios uses, menos serán los puntos que obtendrás; inclúyelos en forma proporcional.

Pokémon Legendarios que reducen los puntos

ENTEI, GROUDON, HO-OH, JIRACHI, KYOGRE, LATIAS, LATIOS, RAIKOU, RAYQUAZA, REGICE, REGIROCK, REGISTEEL, SUICUNE

Explota las habilidades e items sostenidos





Las habilidades y los *items* sostenidos pueden darle a tu equipo la ventaja que necesitan para la victoria contra un equipo fuerte de Pokémon. Por ejemplo, la habilidad Intimidate afecta el estatus del Pokémon defensor, y sirve para ambos defensores en Double Battle. El *item* Leftovers restaura un poco del HP de un Pokémon en cada turno, es de gran ayuda en batallas prolongadas.

Daños críticos con combos





Sólo podrás pasar a través de los retos con fuerza bruta. Deberás usar movimientos que se pueden combinar para crear efectos masivos. En Double Battle, por ejemplo, si tu primer atacante cambia el clima con Sunny Day, su compañero puede usar Solabeam de inmediato para evitarse un turno.

Duplica el daño



Double Battle también libera todo el potencial de los movimientos que pueden dañar a más de un blanco a la vez. Por ejemplo, Surf golpeará a un Pokémon en Single Battle, pero puede impactar a ambos enemigos en Double Battle. Algunos ataques de rango amplio como Earthquake, no sólo golpearán a ambos defensores, sino también a tu compañero, ten cuidado con este tipo de movimientos.



Algunos movimientos que atacan a las condiciones de estatus, afectan a ambos Pokémon en Double Battle. Úsalos para debilitar al equipo contrario el doble de lo normal. Elevar el estatus de ambos Pokémon propios, es una de las mejores maneras de tomar ventaja contra tus adversarios, pues permanecen con su estatus alto mientras acaban con los enemigos, uno después del otro.

PHENAC STADIUM: Nivel 50–Single Battle

La más directa de las competencias de los 12 coliseos empieza con Single Battles contra los entrenadores de Phenac Stadium. Usa preferentemente Pokémon de un solo tipo y cambia para aumentar tus posibilidades de ganar. Entre los 48 entrenadores que enfrentarás, encontrarás los tipos de Pokémon que te mencionamos a la derecha. Los Water son los que más predominan, así que arma a tu equipo con ataques de los tipos Electric y Grass. Debes tener mucho cuidado con tus Pokémon Electric, pues el tipo Ground es el segundo más común que usan los oponentes, y sus ataques pulverizarán a tus Pokémon eléctricos. Nosotros armamos un equipo de Pokémon de Orre y Hoenn para aumentar las probabilidades de ganar contra los entrenadores de Phenac.



Número de tipos que encontrarás

Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#
NORMAL	3	ELECTRIC	1	FIGHTING	3	FLYING	4	ROCK	3	DARK	3
FIRE	3	GRASS	7	POISON	6	PSYCHIC	7	GHOST	2	STEEL	1
WATER	10	ICE	3	GROUND	9	BUG	4	DRAGON	0		



Estudia cada equipo para que veas cuál es su base de ataques, sobre todo, si usas un Continue para enfrentar a un entrenador repetidamente. El estudiar te ayudará a armar un equipo cuyos tipos de ataques te ayuden a triunfar en las batallas. No bases tu estrategia sólo en la victoria por tipos. Considera los estatus de tu equipo; si un Pokémon tiene un ataque poderoso, pero poca velocidad, puede ser noqueado antes de usarlo.



Muchos oponentes le dan a sus Pokémon ataques, para ayudarlos a cubrir sus debilidades. Por ejemplo, Gucio tiene un Wailmer y un Horsea, que son vulnerables a los ataques tipo Grass. Pero si envías Pokémon Grass con ataques del mismo tipo (para que actúe el multiplicador de daño), caerás en la trampa de Gucio. Le ha dado a sus Wailmer y Horsea fuertes ataques tipo Ice para acabar con los Grass.



Domina el arte de cambiar a los Pokémon de defensivos a ofensivos en batalla. En tus primeras peleas en Phenac Stadium, puedes ganar con un Pokémon que tenga el ataque correcto. Pero pronto enfrentarás entrenadores que cambian a sus Pokémon con tipos que acabarán con tu monstruo. Aprende cuándo cambiar, para evitar una catástrofe. Saca a un Pokémon que tenga un gran arsenal de ataques.



Los entrenadores de la semifinal y de la final tienen Pokémon con diversos movimientos. Haz lo mismo con tu equipo. Por ejemplo, para enfrentar a Gularte en la semifinal (usa tipo Ghost, Fighting y Psychic), enséñale a Misdreavus ataques Psychic y Ghost para eliminar a sus Pokémon. También considera que un Pokémon con un estatus ofensivo poderoso, puede compensar las debilidades de los tipos de Pokémon.



Cómo Dominó Nintendo Power

Salamence Nv. 50 DRG FLY

- Habilidad: Intimidate
- Fly FLY
- Fire Blast FIRE
- Dragon Claw DRG
- Scary Face
- Item: Charcoal

El estatus de ataque de Salamence lo hace uno de los Pokémon más feroces para los ataques físicos. Aun cuando un enemigo tiene resistencia a su ataque Fly Strike, puede causarle daño a su estatus. También usamos la TM 38 (Fire Blast) para darle uno de los ataques fuertes.

Cacturne Nv. 50 GRS DRK

- Habilidad: Sand Veil
- Faint Attack DRK
- Giga Drain GRS
- Double Team NRM
- Sandstorm RCK
- Item: Miracle Seed

Le enseñamos a Cacturne el ataque Giga Drain, para que tuviera multiplicado el daño por el tipo. Después de que aparezca una tormenta de arena en el campo, su Sand Viel lo convierte extremadamente evasivo. Le enseñamos Double Team (TM 32), para hacerlo casi invisible.

Misdreavus Nv. 50 (Shadow) GHO



- Habilidad: Levitate
- Psybeam PSY
- Confuse Ray GHO
- Thunder ELC
- Shadow Ball GHO
- Item: Spell Tag

Es uno de nuestros favoritos en Story Mode, pues puede aprender ataques Psychic y Ghost, que le permiten acabar con muchos Pokémon. Compramos la TM 47 del Pokémon Mart en The Under, para enseñarle Thunder, y así acabar con todos los Pokémon tipo Water de Phenac.

Glalie Nv. 50 ICE

- Habilidad: Inner Focus
- Headbutt NRM
- Crunch DRK
- Ice Beam ICE
- Double Team NRM
- Item: Nevermeltice

Los raros Pokémon tipo Ice valen la pena encontrarlos. Glalie prueba el porqué su ataque helado triunfa sobre la mayoría de los Pokémon Ground y Grass. Su feroz movimiento tipo Dark, Crunch, le ayuda contra los de tipo Psychic, además de que le sube su estatus de los Special Attacks.

Quagsire Nv. 50 (Shadow) WTR GRD



- Hab: Water Absorb
- Earthquake GRD
- Amnesia PSY
- Rain Dance WTR
- Surf WTR
- Item: Soft Sand

Tiene un fuerte tipo doble que ayuda mucho contra los ataques comunes de Phenac. Quagsire aprende Surf y Earthquake, que acaban con los tipos comunes. Le enseñamos Rain Dance (TM 18), que incrementará las ventajas de su tipo. El Thunder de Misdreavus no falla con tormenta.

Hariyama Nv. 50 (Shadow) FTG



- Habilidad: Guts
- Foresight NRM
- Belly Drum NRM
- Brick Break FTG
- Cross Chop FTG
- Item: Black Belt

Ganamos Brick Break (TM 31) en Pyrite Colosseum en Story Mode, así que Hariyama tiene el ataque Fighting más poderoso, con la puntería más exacta. Cuando se incrementa con Belly Drum, su alto nivel de estatus en la ofensiva resulta en un poderoso ataque, aunque le baja la mitad de su HP.

Alerta, entrenador



Supertrainer Kauson– Batalla Final

Kauson cubre sus bases con un equipo de Pokémon de tipo Fighting, Psychic y Dark. Justo cuando creas que tienes a uno de sus Pokémon noqueado, él cambiará a un Pokémon defensor del tipo exacto para voltear la marea. No importa, cambia las veces que sea necesario. El Abra de Kauson es algo engañoso. Los Pokémon Psychic pueden atacar con Fire, Electric, Ice y Psychic, así que contrarréstalos con ataques de los tipos Ghost, Bug y Dark. Recuerda, la victoria depende de tu estrategia con los tipos de Pokémon y qué tanto los hayas entrenado.

PHENAC STADIUM: Nivel 50–Double Battle

Una batalla doble requiere de una mejor estrategia para pelear, y los entrenadores de Phenac Stadium tienen equipos que hacen combos rápidos. No son tan complejos, pero puedes tener una ventaja si checas los movimientos de los entrenadores para predecir (y evitar) sus combos. Por ejemplo, si un entrenador cambia el clima con lluvia o sol, puedes estar seguro que el siguiente movimiento será uno fortalecido por el cambio del clima. Si tu Pokémon no tiene movimientos que lo aprovechen antes que tus oponentes, intenta modificar el clima. Los combos son especialmente esenciales en Double Battle, pero no debes olvidar las tácticas de pelear aprovechando los tipos. En Phenac Stadium, los tipos Normal y Water siempre están presentes, así que ten esto en cuenta.

Número de tipos que encontrarás

Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#
NORMAL	9	ELECTRIC	2	FIGHTING	3	FLYING	5	ROCK	1	DARK	3
FIRE	5	GRASS	6	POISON	5	PSYCHIC	6	GHOST	2	STEEL	0
WATER	9	ICE	0	GROUND	7	BUG	2	DRAGON	0		



Haz parejas de Pokémon que se cubran el uno al otro sus debilidades y puntos a favor. También usa con frecuencia movimientos que afecten a ambos defensores. Explota en forma adecuada los ataques de largo alcance como Earthquake, que ataca a los dos Pokémon contrarios y a tu compañero. Si utilizas un Pokémon tipo Flying como miembro del equipo y usas un Earthquake, éste no se verá afectado por el ataque masivo.



En las batallas dobles, el equipo contrario tiene más tipos defensivos, así que tómalo en cuenta, en especial porque algunos son de dos tipos. Las peleas también generan preguntas como: ¿Cuál Pokémon es más peligroso? ¿Son lo suficientemente veloces como para vencer a ambos oponentes? En Battle 4, le ganamos a Tailow y a Wingull con Ampharos y con Walrein, quienes los vencieron rápidamente.



Puedes crear combos de Single Battle en un turno de Double Battle si ambos Pokémon ejecutan sus movimientos en el momento correcto. Por ejemplo, el veloz Xatu puede usar su movimiento Sunny Day para cambiar el clima, entonces Breloom (más lento) tendrá tiempo de beneficiarse con el sol. Podrá usar su poderoso Solarbeam en su primer turno y en los siguientes –mientras esté el sol–, sin necesidad de estar cargando.



Las Double Battles hacen que haya muchos combos espectaculares en pantalla, pero no debes olvidar las estrategias de cambiar y las ventajas por tipos. Los equipos muestran una gran variedad de tipos de Pokémon, con diferentes ataques. Debes emplear la misma estrategia al armar tu equipo. En el *round* final, enfrentarás al Supertrainer Tangut, quien ha dominado casi todos los ángulos de la batalla.



Cómo Dominó Nintendo Power

Walrein Nv. 50 — ICE WTR

Habilidad: Thick Fat
Surf WTR
Rest PSY
Body Slam NRM
Aurora Beam ICE
Item: Chesto Berry

El Thick Fat de Walrein reduce a la mitad el daño de los ataques Ice y Fire, y su dualidad de tipo lo hace bueno para la defensa. Su estatus ofensivo es grandioso, así que le enseñamos Surf para causar gran daño a los Pokémon Ground comunes. El movimiento Ches to Berry le ayuda a recuperar su HP.

Breloom Nv. 50 — GRS FTG

Habilidad: Effect Spore
Headbutt NRM
Giga Drain GRS
Brick Break FTG
Solarbeam GRS
Item: Black Belt

Le enseñamos a Breloom el ataque con gran puntería, Brick Break (TM 31), para tomar ventaja de su gran estatus de ataque y duplicar el daño por el tipo. También aprendió Solarbeam (TM 22), que dispara cada turno, después de que Xatu usa Sunny Day. El Effect Spore afecta los estatus de los enemigos.

Ampharos Nv. 50 (Shadow) — ELC



Habilidad: Static
Thunderbolt ELC
Thunder Wave ELC
Cotton Spore GRS
Light Screen PSY
Item: Quick Claw

Evolucionamos el Flaaffy de Story Mode en Ampharos, antes de traerlo al modo Battle. El estatus de ataque se incrementó, haciendo más fuerte el Thunderbolt. Ampharos trabaja bien con un Pokémon con gran ataque, pues su Light Screen da la mitad extra al ataque especial de ambos PKMN.

Xatu Nv. 50 — PSY FLY

Habilidad: Synchronize
Psychic PSY
Shadow Ball GHO
Fly FLY
Sunny Day FIRE
Item: Sharp Beak

El alto ataque especial de Xatu y su gran velocidad lo hacen un buen Pokémon para iniciar la pelea. Elegimos Shadow Ball (TM 30) para devastar por completo a los tipos menos comunes de Phenac. Y Sunny Day (TM 11) para incrementar el poder de ataque Solarbeam del lento Breloom.

Whiscash Nv. 50 — WTR GRD



Habilidad: Oblivious
Surf WTR
Strength NRM
Earthquake GRD
Dive WTR
Item: Soft Sand

Queremos tanto a nuestro Whiscash que también lo llevamos a Pyrite Colosseum. Su tipo doble es fuerte y aprende ataques de rango largo como Earthquake y Surf, que son de gran ayuda en Double Battle. Este Pokémon hace un buen par con Xatu, que escapa al daño colateral del Earthquake.

Umbreon Nv. 50 (Shadow) — DRK



Habilidad: Synchronize
Screech NRM
Secret Power NRM
Faint Attack DRK
Confuse Ray GHO
Item: Persim Berry

Umbreon tiene un estatus alto de defensa, así que úsalo cuando quieras enfrentar a un Pokémon fuerte. Sus estatus ofensivos son balanceados, así que no sirven para una fuerza principal de ataque. Así que usamos Screech para bajar la guardia del defensor y Confuse Ray para confundirlo.

Alerta, entrenador



Fun Old Man Radle–Batalla Semifinal

Querrás cambiar y atacar muy seguido con tipos de ventaja para derrotar al diverso equipo de Radle, y él tratará de vencerte con movimientos que confunden. Dale a tus Pokémon más importantes una Persim Berry para que se puedan curar a sí mismo sus estatus. Un rápido Pokémon con ataques tipo Electric acabarán con los Flying de Radle (Natu y Hoothoot) antes de que puedan atacar. Usa ofensiva Dark para eliminar a sus Pokémon tipo Psychic (Natu y Baltoy), y cambia la marea contra Houndour y Baltoy con poderosos ataques tipo Water.

PYRITE COLOSSEUM: Nivel 50–Single Battle

La competencia Single Battle de Pyrite Colosseum te forzará a enfocarte más en los cambios defensivos. Puedes checar los Pokémon del oponente y cambiar el tuyo por uno que le gane. Pero saber qué Pokémon cambiar tiene su dificultad en Pyrite. Sus entrenadores tienen escuadrones con diversos movimientos, por ejemplo, hay 11 Pokémon Normal entre los 48 Pokémon, pero casi todos poseen al menos un movimiento normal. Si cambias por un Pokémon Ghost para evitar el daño, podrías caer en la trampa de un movimiento superefectivo tipo Ghost. Diversifica los movimientos de tus Pokémon para que tengas una buena posición ofensiva y defensiva, que te ayudará a mantener a tu adversario en una situación crítica. Recuerda, puedes usar los ataques para cubrir las debilidades.

Cómo Dominó Nintendo Power

Ninetales Nv. 50 — FIRE



Habilidad: Flash Fire
Flamethrower FIRE
Confuse Ray GHO
Safeguard NRM
Dig GRD
Item: Charcoal

Con su excelente velocidad y estatus de ataque especial, Ninetales puede efectuar un gran daño tipo Fire. Su Flamethrower no triunfa sobre muchos tipos comunes de Pyrite, pero causa mucho daño. El Confuse Tay ayuda a contrarrestar las condiciones del Paralyze, una gran ventaja en el coliseo.

Breloom Nv. 50 — GRS FTG



Habilidad: Effect Spore
Headbutt NRM
Giga Drain GRS
Brick Break FTG
Solarbeam GRS
Item: Black Belt

Los Pokémon Fighting con ataques del mismo tipo derrotan rápidamente a los Normal y Ock. El doble tipo de Breloom le da mucha protección, así que es bueno para enfrentar los ataques elementales de Pyrite. El ataque Giga Drain se deshará sin problemas de los comunes Water, Rock y Ground.

Whiscash Nv. 50 — WTR GRD



Habilidad: Oblivious
Surf WTR
Strength NRM
Earthquake GRD
Dive WTR
Item: Mystic Water

Los Pokémon Ground y Rock son muy comunes entre los entrenadores de Pyrite. Whiscash puede ahogar a los primeros con su ataque Water: Surf, y acabar con los otros con el Earthquake tipo Ground. Muchos enemigos usan el Dig, Earthquake les causará doble daño si están bajo tierra.

Gyarados Nv. 50 — WTR FLY





Habilidad: Intimidate
Thunder ELC
Hydro Pump WTR
Dragonbreath DRG
Ice Beam ICE
Item: Quick Claw

El Intimidate de Gyarados cortará el estatus de ataque de los enemigos. A pesar de que su bajo Special Attack no le ayuda mucho, es grandioso contra los Dragones, puesto que puede aprender ataques tipo Ice y Dragon. Le dimos Thunder (TM 25), que no falla durante las tormentas.

Misdreavus Nv. 50 (Shadow) — GHO





Habilidad: Levitate
Psybeam PSY
Confuse Ray GHO
Thunder ELC
Shadow Ball GHO
Item: Persim Berry

Misdreavus sólo es débil a dos tipos, e inmune a los ataques Normal y Fighting. Le enseñamos Thunder (TM 25) para ayudarle a acabar con los Pokémon tipo Water de Pyrite. Su habilidad, Levitate, le ayuda en contra de los ataques tipo Ground, los cuales son muy comunes.

Umbreon Nv. 50 (Shadow) — DRK



Habilidad: Synchronize
Screech NRM
Secret Power NRM
Faint Attack DRK
Confuse Ray GHO
Item: Blackglasses

El Confuse Ray de Umbreon es muy bueno para provocar el estatus Confuse en los oponentes, aunque su velocidad promedio hace que esté expuesto a este mismo tipo de ataques. No hay muchos tipos Psychic o Ghost en Pyrite, pero los que hay, son fuertes. Usa en ellos el ataque tipo Dark, Faint Attack.

Número de tipos que encontrarás

Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#
NORMAL	11	ELECTRIC	5	FIGHTING	2	FLYING	7	ROCK	8	DARK	3
FIRE	1	GRASS	6	POISON	1	PSYCHIC	3	GHOST	2	STEEL	3
WATER	8	ICE	2	GROUND	3	BUG	4	DRAGON	2		



Cambiar para mejorar tu posición defensiva es importante, pero también debes saber cuándo sacrificar a un Pokémon dañado. Cuando cambias a uno, el que se va será librado de ser noqueado, pero el que llega, estará expuesto a un ataque y no podrá defenderse hasta el siguiente turno, y probablemente sufrirá daño mientras tanto. Ten en cuenta cuáles Pokémon puedes sacrificar y cuáles son importantes para la victoria.



Muchos Pokémon en Pyrite Colosseum usan movimientos que confunden o paralizan. Ejecuta rápidos ataques con Pokémon veloces, para que tú los confundas a ellos. Además, algunos enemigos usan movimientos que elevan su estatus de ataque, así que si confundes a un Pokémon después de que haya incrementado su poder, se causará un mayor daño al golpearse a sí mismo por los efectos del estatus Confusion.



Los Pokémon tipo Dragon son poderosos contendientes, hay dos en Pyrite Colosseum: un Vibrava en Battle 1 y un Shelgon en Battle 3. Para vencerlos, usa ataques tipo Ice. Cuando los Pokémon Dragon se encuentran con ataques del mismo tipo, el que tenga mayor velocidad noqueará al otro en gran parte de los casos. Evita estos riesgos atacando con Pokémon que no sean Dragon para mantener la ventaja.



En el *round* final, el Lombre de Gally trata de curarse a sí mismo tan rápido como lo dañes. Él usa Rain Dance para aparecer una tormenta que apoya su habilidad Rain Dish, que recupera un poco de HP cada turno. Además, tiene el *item* Leftovers, una segunda manera de ganar energía. Finalmente, ataca con Leech Sedd, que automáticamente roba HP de tu Pokémon cada turno. Usa Thunder, que no falla en las tormentas, para acabar con Lombre.

Alerta, Entrenador



Researcher Kukla–Batalla 2

Este científico constantemente usa Paralyze, el cual no sólo hace que los Pokémon puedan quedarse sin atacar al azar, sino que también los alenta en forma significativa. Pon al menos un Pokémon tipo Ground en tu equipo para que evites el efecto y contrarrestes los Pokémon eléctricos de Kukla. Pero si este entrenador usa sus Chinchou, Skiploom o Gloom, cambia a tu Pokémon Ground o será presa fácil de sus ofensivas. Si el tuyo puede atacar primero, cámbialo, pero recuerda, debes saber qué tipo de Pokémon enviar a la batalla para evitar catástrofes.

PYRITE COLOSSEUM: Nivel 50–Double Battle

Las competencias Double Battle de Pyrite Colosseum son más difíciles que las de Phenac Stadium. Los combos involucran más Pokémon. Cuando noqueas a un enemigo, otro puede llegar y completar el combo. El clima continúa siendo un iniciador de combo, pero otras combinaciones aparecen en escena. No te distraigas adivinando los combos, mantente enfocado a ganar basándote en los tipos de Pokémon. Los ataques tipo Grass actúan muy bien en Pyrite Colosseum, pues los más comunes son Water, Rock y Ground. El combo Sunny Day/Solarbeam es devastador, pero no bases tu ataque sólo en esta técnica. Puedes usar el Giga Drain para causarle gran daño a los oponentes y, a su vez, recuperar algo de HP. Mantén bien cubiertos a tus Grass, pues son vulnerables también.

Número de tipos que encontrarás

Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#	Tipo	#
NORMAL	4	ELECTRIC	5	FIGHTING	1	FLYING	4	ROCK	8	DARK	1
FIRE	1	GRASS	4	POISON	2	PSYCHIC	5	GHOST	0	STEEL	5
WATER	10	ICE	3	GROUND	9	BUG	6	DRAGON	3		



Los Pokémon que están involucrados en los equipos de Pyrite tienen algunos de los movimientos más poderosos, pero su debilidad radica principalmente en su bajo nivel de estatus de velocidad y defensa. Usa Pokémon rápidos y fuertes para acabar completamente con los enemigos. También puedes usar ataques que afecten a los estatus para que obtengas una ventaja adicional.



Debes saber incrementar los estatus de tus Pokémon y disminuir los de tus enemigos. Usa movimientos como Reflect, el cual reduce a la mitad el daño para tus dos Pokémon. También Helping Hand le dará más poder a tu compañero. Si uno del equipo tiene buena ofensiva pero baja velocidad, usa un segundo Pokémon que gane rapidez con movimientos como Agility y luego usa Baton Pass para pasarle el estatus incrementado.



Puedes estirar más un Baton Pass si lo usas en un combo. Primero, un Pokémon con Baton Pass eleva sus niveles de estatus (como Girafarig, que sube su velocidad, ataque y defensa especiales), y los transfiere al Pokémon que sale después. Éste puede elevar su propio estatus como Cacturne, que aumenta su velocidad. Finalmente, un compañero con Psych Up puede copiar los estatus de los otros Pokémon, completando el combo.



Usa toda la ventaja del clima a tu favor en Pyrite Colosseum. Cámbialo a una condición que inicie un combo, pero sólo si estás seguro de que no beneficiará a tu oponente también. Si tu contrincante altera el clima, decide si debes usar ese mismo ambiente para tus propios combos o cancela los efectos, modificando el clima de nuevo. La habilidad Cloud Nine (que tiene Golduck) puede cancelar por completo cualquier cambio de ambiente.

Cómo Dominó Nintendo Power

Girafarig Nv. 50 — ELC

Habilidad: Inner Focus
- Agility PSY
- Baton Pass NRM
- Psychic PSY
- Calm Mind PSY
- Item: White Herb

Girafarig puede usar su movimiento Baton Pass para enfrentar a muchos de los Pokémon y ayudar a sus compañeros de equipo. Además, puede darle un gran incremento a los estatus de ataque y defensa especiales así como velocidad, ésta es una gran opción para tener en batalla.

Golduck Nv. 50 — WTR

Habilidad: Cloud Nine
- Confusion PSY
- Surf WTR
- Psych Up NRM
- Aerial Ace FLY
- Item: Leftovers

Golduck tiene un gran ataque, ataque especial y velocidad, y sus otros niveles de estatus son balanceados. Con su Psych Up, puede copiar el estatus de otro Pokémon, de manera que lo beneficia muy bien al combinarlo con Pokémon de estatus alto. Sabiéndolo usar, puede convertirse en un gran peleador.

Salamence Nv. 50 — DRG FLY

Habilidad: Intimidate
- Fly FLY
- Fire Blast FIR
- Dragon Claw DRG
- Scary Face NRM
- Item: Charcoal

Salamence puede explotar su excelente velocidad para atacar primero, pero es bajo tu propio riesgo si atacas a otro Dragon. Su estatus de ataque es masivo, así que sus ofensivas Fly se elevan demasiado. Su Fire Blast puede devastar a la mayoría de los Pokémon de Pyrite.

Cacturne Nv. 50 — GRS DRK

Habilidad: Sand Veil
- Faint Attack DRK
- Giga Drain GRS
- Double Team NRM
- Sandstorm RCK
- Item: Quick Claw

Cacturne puede usar su Double Team a un grado de convertirse en casi intocable. Si aparece una tormenta de arena, su Sand Veil eleva aún más su evasión, haciendo un gran combo. El movimiento Dark de Cacturne, Faint Attack y su Giga Drain (Grass), lo convierten en un Pokémon muy peligroso.

Glalie Nv. 50 — ICE

Habilidad: Inner Focus
- Headbutt NRM
- Crunch DRK
- Ice Beam ICE
- Double Team NRM
- Item: Nevermeltice

La velocidad de Glalie es grandiosa, al igual que su ataque y su ataque especial. Así que sus primeros tres movimientos ofensivos causan un gran daño. Crunch tiene buenas posibilidades de causarle el estatus Flinch a un enemigo. Como no es muy bueno en la defensiva, ayúdalo con los estatus de Girafarig.

Espeon Nv. 50 — PSY

Habilidad: Synchronize
- Psychic PSY
- Psych Up NRM
- Reflect PSY
- Helping Hand NRM
- Item: Twistedspoon

Espeon es veloz, por lo que casi siempre puede dar el primer impacto. Su ataque especial es uno de los mejores de todos los Pokémon, haciendo su Psychic formidable. Su movimiento Reflect reduce el daño físico a su compañero, y su Helping Hand incrementa el ataque del otro Pokémon.

Alerta, entrenador



Supertrainer Mauri–Round Final

El Kadabra de Mauri es muy rápido y puede ejecutar una gran variedad de ataques, sin mencionar su movimiento Protect, que desvía las ofensivas de los dos oponentes en Double Battle. Acaba con Kadabra con un Pokémon rápido que tenga algún movimiento tipo Dark; tal vez tengas que equipar al atacante con Quick Claw para incrementar sus posibilidades de atacar primero. Un buen ataque tipo Fighting triunfará sobre el Machoke de Mauri y también sobre su Lairon. Como usará a su Shelgon, asegúrate de traer un Pokémon con ataques Ice o Dragon.

Triunfo/Tipo y conexión de combos

Tu reputación de Battle Mode se basará en tu conocimiento del sistema de los 17 tipos. Mantén a la mano esta gráfica. Encontrarás que los combos tienen una gran importancia al avanzar en los coliseos más difíciles, así que tómalos en cuenta, sobre todo, en las batallas dobles.

Gráfica de Batalla Pokémon

Consulta esta gráfica para que cheques si un cierto tipo de ataque causa un doble daño (+), medio daño (-), o si no afecta (=), contra un tipo específico de Pokémon. Multiplica los efectos cuando ataques a uno doble.

■ Ataque físico
■ Ataque especial

Tipo de Pokémon del oponente (columnas) / **Tu tipo atacante** (filas)

Tu tipo atacante	NORMAL	FIRE	WATER	ELECTRIC	GRASS	ICE	FIGHTING	POISON	GROUND	FLYING	PSYCHIC	BUG	ROCK	GHOST	DRAGON	DARK	STEEL
NORMAL													-	=			-
FIRE		-	-		+	+						+	-		-		+
WATER		+	-		-				+				+		-		
ELECTRIC			+	-	-				=	+					-		
GRASS		-	+		-			-	+	-		-	+		-		-
ICE		-	-		+	-			+	+					+		-
FIGHTING	+					+		-		-	-	-	+	=		+	+
POISON					+			-	-				-	-			=
GROUND		+		+	-			+		=		-	+				+
FLYING				-	+		+					+	-				-
PSYCHIC							+	+			-					=	-
BUG		-			+		-	-		-	+			-		+	-
ROCK		+				+	-		-	+		+					-
GHOST	=										+			+		-	-
DRAGON															+		-
DARK							-			+			+		-	-	
STEEL		-	-	-		+							+				-

Ataques de rango amplio en Double Battle

En una batalla doble, muchos movimientos afectan a ambos oponentes. Úsalos tan seguido como te sea posible para mejorar tus posibilidades. Pero ten cuidado con los ataques que también alcanzan a tu compañero; haz parejas de Pokémon con compañeros que sean inmunes a los efectos de los movimientos de este tipo. Consulta la lista de ataques de rango amplio para que armes buenos equipos en Double Battle.

Movimiento	Tipo	BA	AC	PP
ACID	PSN	40	100	30
AIR CUTTER	FLY	55	95	25
BLIZZARD	ICE	120	70	5
BUBBLE	WTR	20	100	30
ERUPTION	FIR	150	100	5
GROWL	NRM	–	100	40
HEAT WAVE	FIR	100	90	10
HYPER VOICE	NRM	90	100	10
ICY WIND	ICE	55	95	15
IMPRISON	PSY	–	100	10
LEER	NRM	–	100	30
MUDDY WATER	WTR	95	85	10
POWDER SNOW	ICE	40	100	25
RAZOR LEAF	GRS	55	95	25
RAZOR WIND	NRM	80	100	10
ROCK SLIDE	RCK	75	90	10
STRING SHOT	BUG	–	95	40
SURF	WTR	95	100	15
SWEET SCENT	NRM	–	100	20
SWIFT	NRM	60	–	20
TAIL WHIP	NRM	–	100	30
TWISTER	DRG	40	100	20
WATER SPOUT	WTR	150	100	5

REGRESA MT. BATTLE

Mt. Battle está en Story Mode y en Battle Mode, pero las reglas son diferentes en cada uno: lo primero es que debes conservar al mismo equipo todo el camino hasta la cima. Si cambias a algún integrante, debes empezar de nuevo desde el primer entrenador. Además, elegirás a tres Pokémon (en Single Battle) o a cuatro Pokémon (en Double Battle) al inicio de cada pelea. El premio final hace que todo valga la pena...



Pruébate a ti mismo y vuela alto

Al terminar el modo de historia y ganar importancia en el de batalla, serás recompensado con un Pokémon legendario que no puedes obtener en Story Mode: ¡Ho-Oh! Estudia los requerimientos en los dos modos antes de que empieces la difícil aventura.



En Story Mode

En la Relic Stone purifica completamente a los 48 Shadow Pokémon, que puedes capturar en Story Mode.

En Battle Mode

Debes vencer a todos los 100 entrenadores de Single Battle o Double Battle en Mt. Battle con tu equipo de Story Mode; no valen los que transfieras de las versiones Ruby o Sapphire. Claro, puedes usar Pokémon de Hoenn en Story Mode y después importarlos a Orre vía el centro Phenac Trade, salva y luego registra a tu equipo del modo de historia para obtener ventaja.

Ho-Oh Nv. 70 FIRE FLY

Puedes completar los modos de historia y de batalla en forma simultánea. Aunque, para obtener a Ho-Oh, debes completar primero el Story Mode antes de que acabes con los 100 entrenadores de Mt. Battle. También debes tener al menos un espacio libre en Pokémon Storage de tu PC en Story Mode, o tendrás que iniciar desde el principio de Mt. Battle. A pesar de todo, el legendario Pokémon, ¡Ho-Oh vale el esfuerzo!

UNA GRAN DISTANCIA

Incluso con las dos guías de estrategias para ayudarte en Orre, todavía queda mucho camino por recorrer en Story Mode (apenas pasamos la primera parte de la conspiración criminal), antes de que puedas capturar a todos los Shadow Pokémon. También deberás conquistar coliseos y escalar montañas en Battle Mode para demostrar que eres un entrenador incomparable. ¡Estudia las estrategias que te hemos dado y entrena bien a tus Pokémon!

S.O.S.

El Conejo Quicky presenta trucos ¡de lujo!, pero no olvides acompañar tus sesiones con un rico vaso de NESQUIK® para que el juego te haga los mandados...

Pokémon Colosseum

Máquina de intercambio

Transfiere personajes entre las versiones Ruby y Sapphire para obtener esta increíble máquina, simplemente derrota al jefe final en el coliseo de Realgam.

Activa a Ho-Oh

Purifica a todos los Shadow Pokémon en el modo de historia y vence a 100 entrenadores en Mt. Battle en el modo de batalla. Debes tener un espacio vacío en tu PC.

Activa el Orre Colosseum

Si quieres conseguir el Orre Colosseum para batallas de nivel 100, sólo pasa la "Tower Colosseum" en batallas individuales y cooperativas. Pero si prefieres los combates de nivel 50, termina el Phenac Stadium, Pyrite Colosseum, y Under Colosseum en modo individual y doble.

Phantasy Star Online
Episode III: C.A.R.D. Revolution

Observa el demo de Billy Hatcher

En la pantalla de título, mantén presionado G + B en el teclado especial de PSO (si lo tienes) para ver un video de Billy Hatcher.

Activa el Dressing Room

Completa una historia *offline* para obtener esta opción. Después que la uses una vez, termina la segunda historia en modo *offline* para que el Dressing Room quede activado para siempre.

Obtén algunas tarjetas gratis

Salva tu juego en una tarjeta de memoria con un archivo de alguno de los siguientes juegos para activar las tarjetas correspondientes:

Sonic Heroes
Beat
Halloween Rappy
Sonic Knuckle

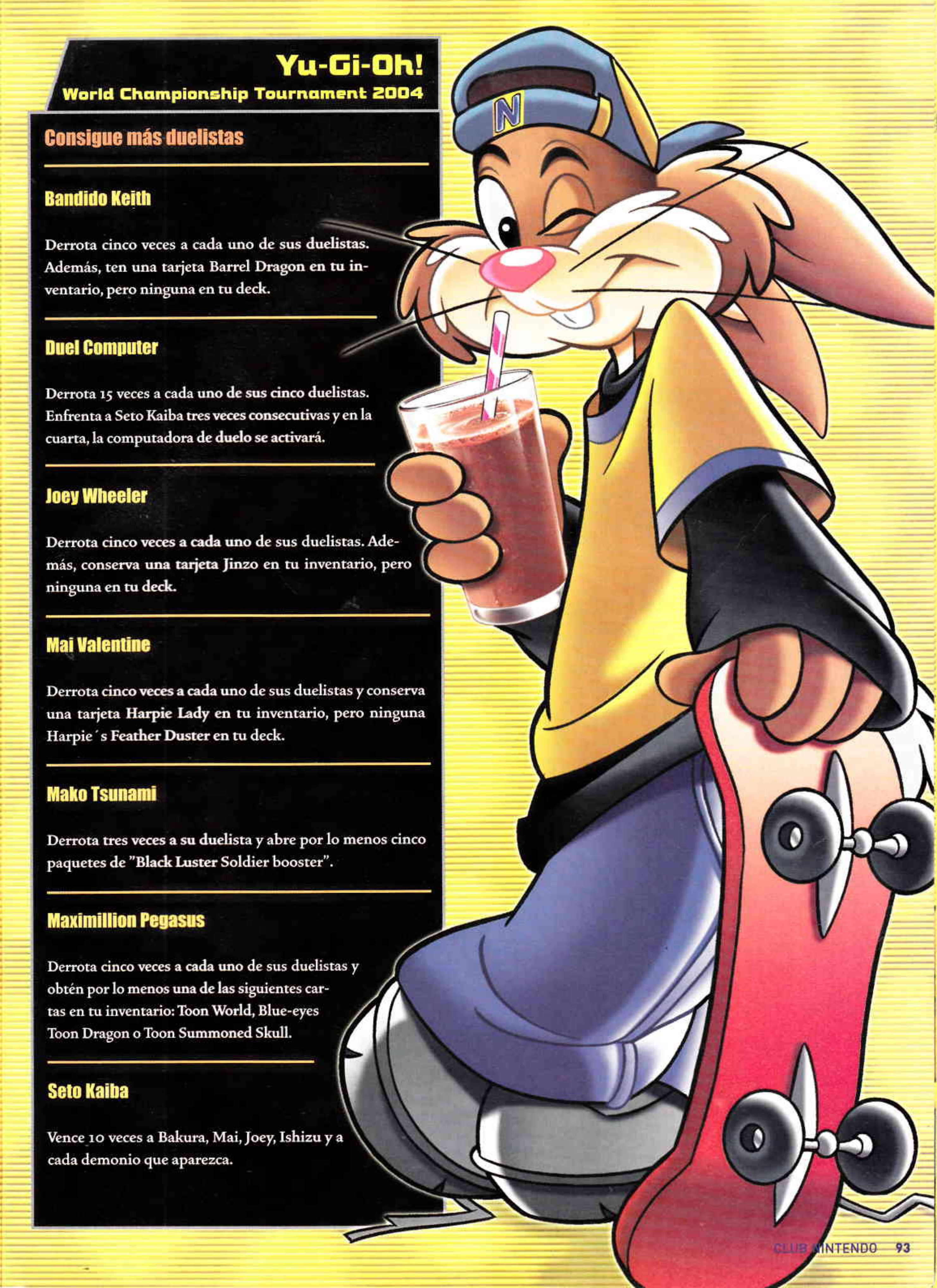
Billy Hatcher
Clippen

Sonic Mega Collection
Madam's Umbrella

Phantasy Star Online Episodes I & II
Nano Dragon

Sonic Adventure 2 Battle
Rage

Sonic Adventure DX
Sange



Yu-Gi-Oh!

World Championship Tournament 2004

Consigue más duelistas

Bandido Keith

Derrota cinco veces a cada uno de sus duelistas. Además, ten una tarjeta Barrel Dragon en tu inventario, pero ninguna en tu deck.

Duel Computer

Derrota 15 veces a cada uno de sus cinco duelistas. Enfrenta a Seto Kaiba tres veces consecutivas y en la cuarta, la computadora de duelo se activará.

Joey Wheeler

Derrota cinco veces a cada uno de sus duelistas. Además, conserva una tarjeta Jinzo en tu inventario, pero ninguna en tu deck.

Mai Valentine

Derrota cinco veces a cada uno de sus duelistas y conserva una tarjeta Harpie Lady en tu inventario, pero ninguna Harpie´s Feather Duster en tu deck.

Mako Tsunami

Derrota tres veces a su duelista y abre por lo menos cinco paquetes de "Black Luster Soldier booster".

Maximillion Pegasus

Derrota cinco veces a cada uno de sus duelistas y obtén por lo menos una de las siguientes cartas en tu inventario: Toon World, Blue-eyes Toon Dragon o Toon Summoned Skull.

Seto Kaiba

Vence 10 veces a Bakura, Mai, Joey, Ishizu y a cada demonio que aparezca.



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Secreto	¿Cómo activar?
Diferente final	Completa el juego tres veces.
Bandana	Consigue el final con Meryl.
Boss Survival Mode	Termina el juego una vez.
Crimson Ninja	Termina el juego dos veces.
Meryl Demo	Completa el juego con el final de Meryl (no te rindas en la tortura).
Meryl Demo (traje alterno)	Termina una vez con el smoking puesto mientras salvas a Meryl.
Icono de Ninja	Completa el juego dos veces.
Otacon Demo	Completa el juego una vez con el final de Otacon (rindiéndote en la tortura).
Otacon Demo (traje alterno)	Termina una vez con el smoking mientras salvas a Otacon.
Usa la cámara desde el inicio	Obtén la cámara y termina el juego.
Traje de camuflaje	Termina el juego con el final de Otacon (ríndete en la tortura).
Smoking para Snake	Termina el juego dos veces.

Ubicación de las Dog Tags

A lo largo del juego, encontrarás algunos soldados que portan sus "Dog Tags", para quitárselas debes encañonarlos de frente con tu pistola y apuntarles a la cabeza o un poco más abajo de la cintura, de este modo lograrás intimidarlos para que arrojen estas insignias. A continuación te daremos los nombres de los soldados y ubicación para los últimos tres niveles de dificultad.

NORMAL (29 "Dog Tags")

Dog Tag	Portador	Ubicación
000	Michael P. Janes	Heliport
001	Paul Rogozinski	Heliport
002	Rich Barnes	Heliport
003	Kalle Seponpoika Viitanen	Tank Hangar
044	Dan Amadio	Tank Hangar
005	Kate Dyson	Tank Hangar
006	Kaleb T. Heil	Armory
007	Kevin Gordon	Armory
008	Carlos A. Ortega	Armory
009	Edward A. Holmberg	Canyon
010	Suneel C. Buggal	Canyon
011	Ken Alguire	Canyon
012	David Miner	Nuke Building B1
013	Steven Tieu	Nuke Building B1
014	Souta Akaka	Blast Furnace
015	Paul Caporicci	Blast Furnace
016	Akitaka Tosaka	Warehouse
017	Carey Murray	Warehouse
018	Brian L. Hansen	Warehouse
019	Eric Dechaux	Warehouse North
020	Essam Khlil L Obaldi	Warehouse North
021	Vong Chan Phuc	Underground Base
022	Patrick Ingoldsby	Underground Base
023	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
024	Meryl SilverBurghNuke	Building B1
025	Psycho Mantis	Commander Room
026	Sniper Wolf	Snow Field
027	Vulcan Raven	Warehouse
028	Liquid Snake	Supply Route

HARD (33 "Dog Tags")

Dog Tag	Portador	Ubicación
000	Mark Ernest Torio	Heliport
001	Alex H. Higgins	Heliport
002	Li Shi Dan	Heliport
003	Kristopher Schmitt	Tank Hangar
004	Arthur Manuel Szpilski	Tank Hangar
005	Kevin S. Weng	Tank Hangar
006	Michael A. Williams	Armory
007	Patrick M. Michailishyn	Armory
008	Julliard Ej Emilien	Armory
009	Ross Lillo	Armory
010	Andy E. Turner	Canyon
011	Nouri Frederic	Canyon
012	Eric J. Holmes	Canyon
013	Alex G. Fisico	Canyon
014	Jong Dong Kim	Nuke Building B1
015	Navid Masserrat	Nuke Building B1

Dog Tag	Portador	Ubicación
016	Jad V. Jureidini	Blast Furnace
017	John Michael V. Lim	Blast Furnace
018	Andrew M. Long	Blast Furnace
019	Bruno Almeida Vilares	Warehouse
020	Dmitriy Sergeevitch Kovalev	Warehouse
021	Oscar M. Grandell	Warehouse
022	Fernando Makio Yoshimoto	Warehouse North
023	Christopher J. Barbour	Warehouse North
024	Jose Maria Castillo Secilla	Underground Base
025	Michael R. Klingensmith	Underground Base
026	Doug Tooley	Underground Base
027	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
028	Meryl SilverBurgh	Nuke Building B1
029	Psycho Mantis	Commander Room
030	Sniper Wolf	Snow Field
031	Vulcan Raven	Warehouse
032	Liquid Snake	Supply Route

EXTREME (37 "Dog Tags")

Dog Tag	Portador	Ubicación
000	Leon Shi	Heliport
001	Itoh Yuuichi	Heliport
002	Justin C. Weber	Heliport
003	Augusto M. Piccio	Heliport
004	Nam Huan Ho	Tank Hangar
005	Vlad A. Parfyonov	Tank Hangar
006	Kris O. R. Sutton	Tank Hangar
007	David P. Newman	Armory
008	Tres Feia	Armory
009	Kyle P. Wright	Armory
010	Markus A. Lindqvist	Armory
011	Ted Traver	Canyon
012	Solid Emad Yiaaj	Canyon
013	Seosamh Gowran	Canyon
014	Kiba Wang Amada	Canyon
015	Iora Oda	Nuke Building B1
016	James O'Reilly	Nuke Building B1
017	Tomotaka Morita	Blast Furnace
018	John H. Weaver	Blast Furnace
019	Jaeho Song	Blast Furnace
020	Todd Macintyre	Blast Furnace
021	Mike Lisman	Warehouse
022	Wai K. Lam	Warehouse
023	Kenichi Rou Kudo	Warehouse
024	Inhyuk Lim	Warehouse
025	Eric Gatinaeu	Warehouse North
026	Brad Furminger	Warehouse North

Dog Tag	Portador	Ubicación
027	Theo Colin Tyler King	Underground Base
028	Robert G. Pring	Underground Base
029	Jun Yo Kim	Underground Base
030	Paris Alexandre	Underground Base
031	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
032	Meryl SilverBurgh	Nuke Building B1
033	Psycho Mantis	Commander Room
034	Sniper Wolf	Snow Field
035	Vulcan Raven	Warehouse
036	Liquid Snake	Supply Route



ÚLTIMA PÁGINA
JUNIO 2004

La segunda mitad del año es la más importante para la industria de los videojuegos y, por tanto, también lo es para quienes esperamos títulos impactantes, como Metroid Prime 2, Star Fox 2, Baten Kaitos, Resident Evil 4 y muchos otros que ni siquiera se han anunciado oficialmente. Así que sería un error perderte el próximo número de Club Nintendo que estará... ¡mejor que nunca!

Van Helsing



Siguiendo la línea de juegos de acción llega Van Helsing para el Game Boy Advance y el GameCube. En esta aventura, tomas el papel del cazador de monstruos (Hugh Jackman), quien debe enfrentarse a villanos como el Hombre Lobo, Drácula, Frankenstein o el enigmático Dr. Jekil y Mr. Hide. Ambas versiones son muy prometedoras y siguen la trama original de la película.

Si tienes dudas, comentarios o quieres contarnos alguna experiencia que te haya ocurrido en tu carrera de videojugador, no dudes en escribirnos vía correo electrónico con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes y teléfono).

La dirección: clubnin@clubnintendomx.com, también puedes hacerlo a través de nuestra página de internet www.clubnintendomx.com.

O si lo prefieres, envíanos una carta en sobre a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Ávaro Obregón
C.P. 01210, México D.F.



Todos los detalles del E3

¿Te quedaste con ganas de más noticias del E3? No te desesperes, en nuestra siguiente edición te traeremos nuestro acostumbrado "Reporte del Electronic Entertainment Expo", con todos los detalles de los juegos presentados por los licenciatarios para las consolas de Nintendo, así como las entrevistas a grandes personalidades de compañías como Electronic Arts y a desarrolladores, etc. Además, más trucos, reseñas y secciones especiales que tanto te gustan.

Custom Robo: Battle Evolution

Los japoneses disfrutaron de la primera parte para el Nintendo 64, pero ahora la secuela llega a América y, con ésta, la oportunidad de personalizar a nuestros robots con más de 200 diferentes armas y equipo, para luego enfrentarlos en las 30 enormes arenas de combate en 3D. Puedes participar en modo individual o *multiplayer*, la acción será constante.

CUSTOM ROBO


CLUB NINTENDO
© 2003, 2004 Nintendo
WarioWare, Inc.™
MEGA PARTY GAME$!

NO DURARÁS NI UNA NOCHE



BASADA EN EL VIDEO JUEGO MÁS VENDIDO.

HOY EN CINES

Distribuye

